LA REVISTA PARA LOS FANS DE NINTENDO 64

MC Nº1 375 Ptas





MACE
¡Hurra! Por fin, un buen juego de lucha

DUELO SOBRE EL ASFALTO
Top Gear Rally versus Multi Racing Championship

DIDDY KONG RACING
Carreras alocadas en una aventura trepidante

FIFA '98
Examinamos el juego más esperado

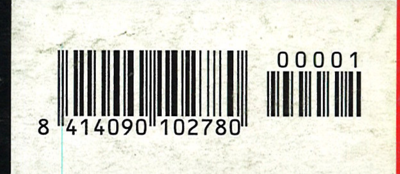
EXTREME G
El diablo sobre ruedas

ANÁLISIS
- Chamaleon Twist
- GoldenEye
- Lylat Wars


- Lamborghini


- Bomberman 64


- F1 pole position



NÚMERO 01



Número 1 31 enero 1998

Staff
Edita: MC Ediciones, S.A.
Director edición española: Sergio Arteaga
Director técnico: Carlos Robles
Redactora: Carmen Sánchez

Maquetación Electrónica:
Ferran Reig/Sonja Albertin

Colaboradores:
J. J. Trujillo, Eladio Sánchez, Pedro Cano, Sonia Santomé.

Dirección Editorial
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

Publicidad
Directora de ventas: Carmen Ruiz

Madrid:
Elena Cabrera
Gobelas, 15 planta baja
28023 Madrid
Tel: (91) 372 87 80
Fax: (91) 372 95 78

Barcelona:
Carmen Martí
Pº San Gervasio, 16-20 Esc. A, Entlo. 2ª, - 08022 Barcelona
Tel: (93) 417 90 66
Fax: (93) 212 62 55

Suscripciones
Manuel Núñez
Tel: (93) 323 20 76

Redacción Magazine 64:
MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20, Esc. A, Entlo. 2ª- 08022 Barcelona
Tel: (93) 417 90 66
Fax: (93) 212 62 55

Filmación y fotomecánica:
MC Ediciones
Monestir, 23 - 08034 Barcelona

Impresión:
ROTOGRAPHICK
Tel: (93) 415 07 99
Depósito Legal: B-46888-1996
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución:
Coedis, S.A.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro
Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, nº 220 Colonia Anahuac- Delegación Miguel Hidalgo. 03400 México D.F.
Tel: 545 65 14
Estados: Publicaciones CITEM
D.F.: Unión de Voceadores
Editor responsable: María Elena Cardoso
Certificado de licitud de título (en trámite)
Certificado de licitud de contenido en derechos de autor (en trámite)
Número en reserva al título en derechos de autor (en trámite)

Edita: MC Ediciones, S.A.
Administración
C/ Monestir, 23.
Tel: (93) 280 43 44
Fax: (93) 280 39 74
08034 - Barcelona

BIENVENIDO A



Sólo para tus ojos. El ejemplar de Magazine 64 que tienes entre las manos es tan personal e intransferible como las huellas digitales, el cepillo de dientes o el carné de identidad. Se trata de una revista hecha a tu medida. Porque sabemos lo que te gusta. No sabes el trabajo que supuso prepararlo todo para que te pasaras por el quiosco –«ese» quiosco— en el momento preciso y te llevaras este ejemplar destinado a ti en exclusiva. Nuestra recompensa es que estamos seguros de que todo lo que hay en sus páginas te va a interesar. Pero aún no sabes lo mejor: despídete de tu libre albedrío porque pensamos tenderte una trampa parecida todos los meses. Número tras número, Magazine 64 te ayudará a disfrutar a tope de tu consola, aconsejándote los mejores juegos y periféricos o dándote trucos y claves para superar niveles imposibles. Máquina y revista forman un tándem perfecto entregado a hacerte vivir experiencias únicas. Enhorabuena, pues, por dejarte elegir como nuestro lector predilecto. ¡Ah! Y no te molestes en desplumar la cacatúa disecada. No es allí donde hemos colocado la cámara oculta.

¿POR QUÉ NOSOTROS?

RAZONES CIENTÍFICAS PARA ELEGIR *MAGAZINE 64*:

- NO PUNTUAMOS UN TÍTULO QUE ALGUNO DE NUESTROS EXPERTOS (O A VECES TODA LA REDACCIÓN) NO SE HAYA PASADO COMPLETAMENTE. NUESTROS VEREDICTOS HACEN REFERENCIA A LA CALIDAD DEL JUEGO EXAMINADO EN SU TOTALIDAD.
- SOMOS TOTALMENTE INDEPENDIENTES. PODEMOS ESCRIBIR LO QUE PENSAMOS DE VERDAD, SIN INJERENCIAS O PRESIONES DE NINGÚN TIPO. SI UN JUEGO NO ES BUENO, LO DECIMOS SIN RODEOS.
- NUESTROS CORRESPONSALES EN EUROPA, JAPÓN Y AMÉRICA NOS TRAEN NOTICIAS DE PRIMERA MANO. JAMÁS PUBLICAMOS ALEGREMENTE NINGUNA NOTICIA SIN ANTES HABER COMPROBADO QUE SE TRATA DE INFORMACIÓN VERAZ Y NO UN RUMOR DE TANTOS QUE SIEMBRAN LA CONFUSIÓN EN INTERNET.
- EN MAGAZINE 64 SÓLO ESCRIBEN EXPERTOS EN NINTENDO 64. NUESTRO CONOCIMIENTO DEL TERRENO QUE PISAMOS Y NUESTRA IMPARCIALIDAD SON LAS CLAVES DE LA CREDIBILIDAD QUE TE MERECEMOS.

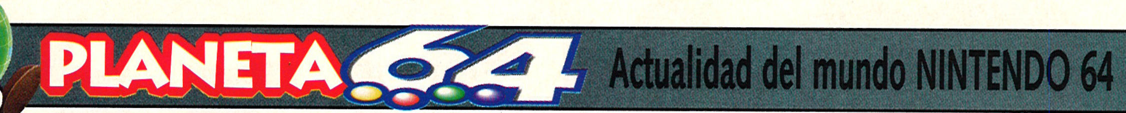
NUNCA TE DECEPCIONAREMOS. CONTINÚA CON NOSOTROS.

SUMARIO

64 ANALISIS

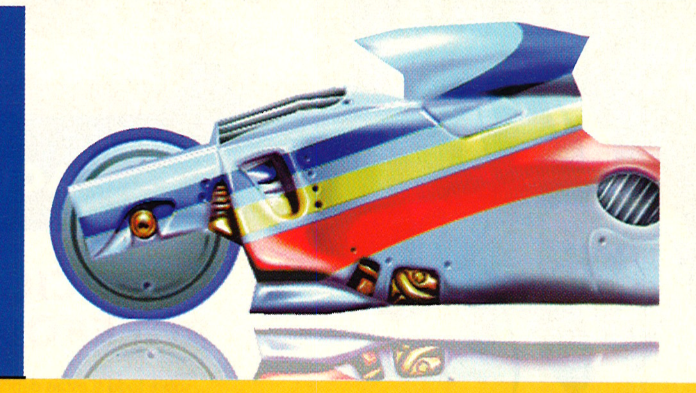
Examinados, puntuados y acabados

Starts on page 34





SECCIONES





NOTICIAS











MUERE EN ACCIDENTE DE TRÁFICO EL INVENTOR DE LA GAMEBOY

Gumpei Yokoi, el inventor del Game&Watch, la Game Boy y el Virtual Boy murió el pasado mes de octubre a consecuencia de un accidente de tráfico. Yokoi dejó Nintendo tras el fracaso de Virtual Boy para montar su propia empresa. En el momento del accidente producía un juego de bolsillo LCD.

La muerte de Yokoi fue el desenlace inesperado de un accidente de tráfico leve. Su coche chocó frontalmente contra otro y cuando estaba inspeccionando los daños, un tercer vehículo le arrolló. Falleció un par de horas después en el hospital.

Si bien Yokoi dejó Nintendo el año pasado tras algunas tensiones, su Game Boy sigue siendo la mayor fuente de ingresos para la compañía en Japón. ■



¡ATENCIÓN, ROLEROS!

... sobre todo si estáis deprimidos por la desaparición de Squaresoft de la escena Nintendo. Un grupo de ex-empleados de la compañía ha fundado en Estados Unidos una compañía editora llamada Crave Entertainment. Además, ¡ya están trabajando en cuatro juegos!, al menos uno de los cuales es de rol. Los RPG (Rol Playing Games) de Square estaban siempre en japonés y la división estadounidense de la empresa sólo ayudaba con los gráficos, así como con las traducciones al inglés. Esperemos que toda la experiencia acumulada contribuya a que Crave Entertaintment tenga un montón de éxitos. ■

MONEY, MONEY

La primera mitad de 1997 volvió a ser muy propicia para las arcas de Nintendo en Japón. Los meses previos a septiembre, ganaron la nada despreciable suma de 397 millones de dólares (alrededor de 60.000 millones de pesetas). Esta cifra representa un incremento del 63,5% respecto al mismo período del año anterior. Lo mejor es que esperan más de lo mismo en el segundo semestre. Ya se habla de unos beneficios totales de 928 millones de dólares (¡139.000 millones de pesetas!).

Es sorprendente que gran parte del mérito de estas escandalosas cifras corresponda a Game Boy, cuyo éxito en Japón sigue siendo espectacular. También han tenido algo que ver las ventas de Pocket Monster, unos 6,94 millones de copias hasta el momento. ■

SHOW ROOM

Nintendo te invita al paraíso poligonal.

Las puertas del Show Room de Nintendo en Madrid permanecerán abiertas desde el 19 de diciembre al 4 de enero. Podrás regalarte los ojos con todos los títulos disponibles en N64 distribuidos en 73 consolas—algunas con más de un mando, para que puedas fulminar a tus amiguetes— y otros muchos de Game Boy y Super Nintendo. La entrada es gratuita, lo único que tienes que hacer es llamar al Club Nintendo (91 - 310 41 12) y concertar una cita. ■



NINTENDO SPACEWORLD 97

Peregrinamos a Tokio, sede espiritual del cartucho.

Durante el fin de semana del 21 al 23 de noviembre, se celebró en Tokio el Nintendo Space World, la feria de Nintendo más importante del mundo. Al cierre de este número todavía no habíamos recibido la crónica de nuestro enviado especial. Ahí va un pequeño anticipo del reportaje que dedicaremos en el próximo número a tan destacado evento. Allí te revelaremos hasta la receta secreta de los canapés de *sushi* que se sirvieron.



El Nintendo Space World es el más importante de los acontecimientos en el calendario de la N64. La estrella fue el 64DD (el Disk Drive de la Nintendo 64). Anteriormente, sólo se había visto en el Shoshinkai del 96 (por cierto, Shoshinkai es el nombre antiguo de Nintendo Space World). Lo que se mostró al mundo entonces era un prototipo que hacía funcionar el *Super Mario 64* en disco y no en cartuchos. La versión que se ha exhibido este año estaba casi acabada. Al fin y al cabo, sale en Japón el próximo marzo.

Es importante saber qué juegos serán los primeros que aparecerán para este periférico: *Pocket Monster 64, Mario Artist, Sim City 64 y Mother 3.* Otros editores también hablaron de publicar juegos en 64DD, pero no dieron detalles al respecto. Prometemos mantenerte informado.

Otra gran novedad fue *Zelda 64*, es decir: *The Legend of Zelda: The Ocarina of Time*, como se le ha bautizado finalmente. Ya hay quien apuesta porque será tan revolucionario como *Super Mario 64*. El mes que viene podrás juzgar tú mismo.

Danos cuatro semanas y te contaremos todo (absolutamente todo) lo que pasó en el Nintendo Space World 97. ■



TUROK: DINOSAUR HUNTER
BAJA DE PRECIO

La reducción que ha iniciado **NINTENDO** en los costes de producción de cartuchos empieza a dar los primeros frutos. Sin ir más lejos, Acclaim Entertainment y New Software Center han decidido fijar el precio de *Turok* en torno a las 10.000 pesetas, lo que supone una rebaja del precio original cercana al 30%.

CÓDIGO 64

¿Se te ha acabado el crédito? Cambia de tarjeta...

¡Atención! Nintendo ha puesto en marcha una espectacular promoción. Ojo al dato: si has comprado una N64, en el interior de la caja habrás hallado una tarjeta con un número secreto. ¿Qué debes hacer con ella? ¿Un sandwich mixto? Pues no: llama inmediatamente al Club Nintendo (91 - 310 41 12) y lárgales tu número secreto. Te notificarán *ipso facto* si te corresponde alguno de los siguientes regalos: tres talones por valor de 64.000 pesetas cada uno, 364 juegos, 200 mandos de colores, 450 relojes y 1.500 camisetas... Si no ha habido suerte, puedes aspirar a los premios de consolación: 750 mandos más y otros 750 regalos sorpresa.

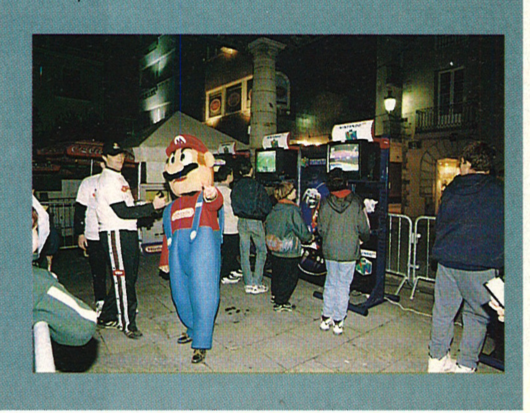
Y como en Nintendo se sienten espléndidos y megabondadosos, han previsto promociones parecidas con algunos de sus mejores títulos. Si compras un cartucho de *Mario Kart, GoldenEye* o *Diddy Kong Racing* puede tocarte desde un Rumble Pak hasta un viaje a Port Aventura, sin olvidar el Libro de Misiones de *GoldenEye,* que te enviarán sólo por llamar y dar tu número. Los premios en juego, repartidos entre los tres títulos son: 18 talones de 64.000, 350 cartuchos, 950 mandos de colores, 300 Rumble Pak, 1.000 camisetas de *Diddy Kong Racing* y 1.500 CD. Las promociones son válidas hasta el 28 de febrero. ■



¡HASTA LA PRÓXIMA!
II Concurso de Videojuegos Ciudad de Granollers

«Soy un incomprendido», «a mi lado el monstruo de Frankenstein es un genio de las Relaciones Públicas», «yo soy rebelde porque el mundo me ha hecho así»... ¿Te identificas con estas reflexiones? A lo mejor es que eres víctima de lo que la medicina ha dado en llamar síndrome paranoiconsolero. Sus síntomas son una irrefrenable atracción por los polígonos y reacciones alérgicas –por ejemplo, en forma de herpes— a frases del tipo «¡apaga la corsola ya, leñe!» o «¡te vá a queá tonto co' ese casharro!» ¿La solución? Terapia de grupo: afronta tu problema con otros afectados (¿qué te parecen 3.999?)

El pasado 23 de noviembre tuvo lugar una de las más espectaculares congregaciones de paranoiconsoleros que se hayan visto nunca: la segunda edición del Concurso de Videojuegos Ciudad de Granollers (Barcelona), organizado una vez más por las tiendas especializadas Iguana Games y Kame Japan Center. Se presentaron varios centenares de aspirantes (afectados, perdón), aunque finalmente «sólo» 500 pudieron entrar en competición. Compañías editoras de la talla de Nintendo, Virgin y Electronic Arts contribuyeron al éxito de este acontecimiento que contó con la presencia de más de 4.000 personas. El montaje fue impresionante: había montones de consolas, un escenario con Videowall, puestos de bebidas y bocatas, bandas sonoras de juegos a todo volumen como fondo musical... Los animadores calentaban a un personal que respondía enfervorizado. Eran tocadas las once de la noche cuando los últimos consoleros abandonaron el lugar, algunos tras más de doce horas al pie de la máquina. Se ha de reconocer que, entre todos los asistentes, el que más brilló por su salerosa personalidad fue Mario. Lo suyo son tablas, casi tantas como las de los chicos de Iguana y Kame, a quienes felicitamos por esta convocatoria tan memorable. ■



No estamos muy seguros sobre lo que está pasando aquí. Un listillo de nuestra Redacción asegura que es evidente que se trata de una misión extra en forma de libro con dibujos en relieve.



Magnífico efecto de costuras. Evoca algunas de las secciones del original Yoshi's Island.

¿La casa de Yoshi? Lo dudamos. Está demasiado oscura y, después de todo, Yoshi es un tío alegre que, con toda seguridad, vive en un chalet adosado de Torrevieja, Alicante.

¡Es Yoshi!

La gran noticia sobre *Yoshi* es que el juego ya está a la venta en Japón. Ya falta menos para que llegue a Occidente

Sin embargo, cuando llegaron a nuestra puerta nuevas imágenes de la última extravagancia creada por Miyamoto y compañía, fue una decepción que no viniesen acompañadas de nueva información sobre el juego. Aunque tampoco teníamos muchas esperanzas de que la sede japonesa de Nintendo nos abrumase con una inacabable lista de detalles sobre el juego.

Dada la belleza de estos nuevos pantallazos —y la reconocida fiabilidad de las fechas de lanzamiento de

YOSHI'S STORY			
NINTENDO	128M	 1	NO DISPONIBLE

Nintendo con sus últimos títulos— creemos que sería interesante tener cualquier información (niveles, personajes, estilo de los escenarios, o lo que sea) sobre un juego que cada día parece ser más mágico.

Ante la sequía de datos sobre Yoshi's Story con la que Nintendo nos está torturando, vuestra nueva revista sobre N64 os revela todo lo que sabe en las explicaciones que acompañan a cada pantalla...





Un pasaje tenebroso de la historia de Yoshi. Pero imaginad qué bonito será cuando Yoshi salga de ahí. Aunque, pensándolo bien, podría no conseguirlo.

La pantalla de título. Una parte integral de cualquier juego. Esperamos que esté acompañada de una música pegadiza.



Los tipejos de la bata roja han vuelto y están preparados para comenzar a liarla...

...especialmente cuando trabajan en equipo. En versión de color rosa, nuestro amigo Yoshi lo tiene un poco difícil en este momento del juego.

VELOCIDAD A SACO



Esperemos que los guardias urbanos estén de vacaciones. Ir por ciudad a estas velocidades no es muy recomendable.

REV LIMIT

SETA	64M	1/2	NO DISPONIBLE

ALUD DE OPCIONES

Rev Limit es único en lo que respecta a los modos de carrera. Hay tres en total, más el modo tres en uno para los no iniciados. Además, hay otras dos opciones hasta ahora nunca vistas en ningún juego de rallies de Nintendo 64. En la primera de ellas, encontramos una carrera al estilo F1 en la que el jugador puede escoger el número de vueltas que quiere dar al circuito (entre 25 y 50). La segunda te obliga a correr en un solo circuito, es decir un viejo conocido de la afición, el modo Time Trial.



La resolución de pantalla parece superar de largo a la de Multi Racing Championship



Aunque un velocímetro aparece en la esquina inferior derecha, ¿puede esta pantalla estar realmente en el juego? La cámara está a años luz del vehículo.

Si *Multi Racing Championship* fue la respuesta de Nintendo 64 a *Rage Racer*, *Rev Limit* lo es a su predecesor, *Ridge Racer*. A los codificadores de Seta les gustan los desafíos. Ya está aquí. *Rev Limit* llega para competir con *Top Gear Rally* y con *Multi Racing Championship*. Este último ha empezado con muy buen pie y se lo va a poner muy difícil al resto de juegos de carreras.

El diseñador, Yasuhiko Kikushi, desmiente con rotundidad los comentarios acerca del parecido entre su juego y *Ridge Racer*, que según él «empezó como un juego arcade y sigue arrastrando alguna carencia de la época. Por ejemplo, la falta de durabilidad. En *Rev Limit* hemos incluido ocho circuitos y lo lanzamos directamente al mercado de las consolas».Por su parte, *Rev Limit* también tiene sus problemas. Aunque va muy rápido y su manejo está muy bien, le falta el realismo que caracteriza la serie *Racer* de Namco. A *Rev Limit* le interesa más sumergir el jugador en el peligro y la emoción que conllevan las carreras a alta velocidad. Los golpes que le des a tu coche afectarán a su conducción y los daños que le inflijas te impedirán alcanzar las altas velocidades necesarias para ganar. Se han incluido paradas en boxes, aunque — como en los juegos de F1 — te penalizarán si pierdes demasiado tiempo en ellos. Una opción muy interesante es la que te permite establecer diferentes parámetros para cada uno de los vehículos. Los desarrolladores han sido capaces de dar a todos los coches un aspecto totalmente diferente. El peso, los neumáticos, las velocidades máximas y los controles difieren en todos los casos. El resultado es que te gusta tanto el coche que has diseñado, que sólo juegas con él.

«Nuestro primer objetivo — sigue Yasuhiko Kikuchi — fue crear un juego muy realista porque creíamos que los jugadores que en la vida real también conducen, debían estar poco satisfechos con el comportamiento de los coches de la mayoría de los títulos actuales».Y puestos a hablar de realismo, seguro que te sorprenderá saber que *Rev Limit* no es compatible con el Rumble Pak. El jefe del equipo desarrollador, Harada Noboru, explica el porqué: «Es muy fácil incluirlo, pero lo que realmente nos costó es decidir cuándo utilizarlo y saber diferenciar en qué momento iba a mejorar la experiencia del juego y en qué otros resultaría desconcertante para el usuario. Decidimos que no añade mucha veracidad y que además pesa demasiado para utilizarlo en un juego de carreras».

Los desarrolladores están muy satisfechos con su creación y piensan que los jugadores quedarán impresionados por su calidad. ¿Quién tiene la culpa de esta perfección? ¿Nintendo? Según Noboru «hacemos consultas puntuales a los desarrolladores de Nintendo para intentar mejorar algunas cosas, pero que nadie piense que en Nintendo controlan tanto a los desarrolladores ajenos como parece».

Vuelve la leyenda

LEGEND OF ZELDA 64			
NINTENDO	254M	 1	Disponible en 1998

En Magazine 64 nos hemos propuesto ponerte al corriente mes a mes de los progresos en el desarrollo de este esperado juego del genial Miyamoto. Una de las últimas noticias al respecto es que parece que se ha incorporado en el argumento el misterioso Link, del que han aparecido algunas capturas de pantalla.

Todo sucede en la Torre del Tiempo (Tower of Time). Link emulará a Marty McFly (de *Regreso al futuro*) viajando adelante y atrás en el tiempo para buscar a su archienemigo Gannon.

Pero el retorno de Link a su niñez es más que un cambio cosmético. El pequeño Link, al que parece ser que llamarán Young Link en el juego, utiliza una serie de armas diferentes de las que emplea la versión adulta del personaje. En lugar del arco y las flechas, utilizará un auténtico tirachinas y, donde Old Link blande una espada pesada, Young Link sólo empuña una daga pequeñita y puntiaguda para defenderse.

El jovencito Link también posee recursos distintos del adulto para el transporte. El caballo que se ha visto en algunas capturas de pantalla recientes sólo puede montarlo Old Link. Sin embargo, te alegrará saber que la incapacidad de Young Link para cabalgar hacia la puesta de sol está más que compensada por la posibilidad de que el jugador bautice al caballo de Link como desee. Estáte atento a la sección *Visión de Futuro* del número que viene, donde *Zelda* tendrá un protagonismo especial.



La lista de objetos y elementos extraños de Zelda parece cambiar casi cada día. La última revelación de Miyamoto es la misteriosa piedra Writing Stone. ¿Será aquí donde el jugador podrá introducir el nombre que desee para bautizar al caballo de Link?

Circuitos helados

NAGANO WINTER OLYMPICS '98			
KONAMI	64M	1-4	DISPONIBLE

En nuestras temblorosas manos tenemos una versión casi acabada de *Nagano*. Habíamos oído voces de que era un poco cutre, pero el producto que acabamos de probar no tiene nada de triste. Los gráficos y la acción están muy bien acoplados. Es curioso que podamos jugar con algo que está por suceder, como si este título de Konami fuera una máquina del tiempo que nos trasladase a los Juegos Olímpicos que tendrán lugar a principios de 1998 en Nagano, Japón.

Es difícil decidir qué da más miedo en las pistas de esquí: ¿los saltos?, ¿el supergigante?, ¿el bobsleigh? Los saltos son terroríficos: de pie encima de una plataforma y ¡hala, a volar! Directo a la muerte. Seguramente, en directo da más miedo, pero en 3-D, con tu consola, no es moco de pavo. Saltas y de repente ves cómo el suelo tiene un interés desmesurado en encontrarse contigo. El slalom parece más tranquilo, pero a medida que vas ganando en velocidad, los árboles que pasan por tu lado te recuerdan que la vida es breve. Respecto al bobsleigh, sólo decirte que dudamos mucho del equilibrio mental de los fans de este deporte en la vida real.Tampoco deben estar en su sano juicio esos osados deportistas que practican los saltos libres con esquíes o los que se divierten con el snowboard. En este par de opciones, tienes que predeterminar los movimientos que vas a ejecutar. Luego golpeas el joystick como un loco al estilo de un juego de lucha.

Mucho más relajado y tranquilo es el patinaje de velocidad. En realidad, es como volver a los juegos deportivos clásicos, pues todo lo que tienes que hacer es mover el joystick rítmicamente para ir incrementando tu velocidad.

Nagano es el mejor programa sobre los Juegos Olímpicos de Invierno de cuantos hemos visto en cualquier plataforma. Cuando esté acabado intentaremos completarlo y, si sobrevivimos, te lo contaremos



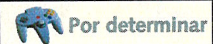
△ *Una carrera sobre patines. La captura de movimiento está muy bien, aunque la acción es un poco aburrida.*

Puedes decir lo que te apetezca de Edu El Águila; pero agallas no le faltan. O, ¿es que tiene los pantalones blindados? ▽

△ *Bobsleigh. Es como ir por las vías del tren, pero con nieve y mucho más rápido. ¿No te parece una comparación súper estúpida?*

Entre tinieblas

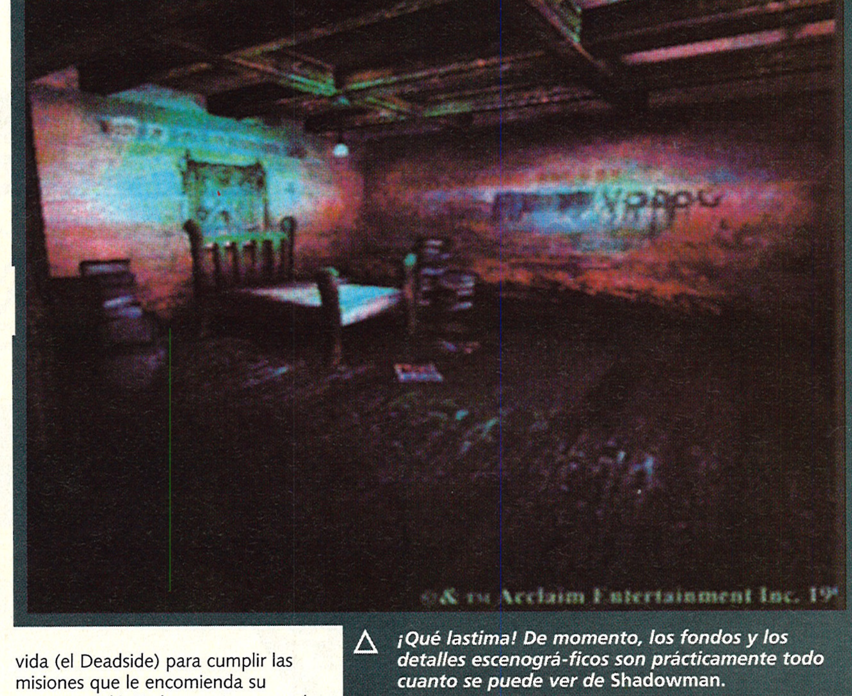
SHADOWMAN

ACCLAIM/NEW SOFTWARE CENTER |  Por determinar | NO DISPONIBLE

Mientras la división estadounidense de Iguana, en Texas, está ocupadísima con *Turok 2*, en Iguana Reino Unido se concentran en *Shadowman.* Darren y Jason Falcus, los hermanos que montaron la compañía originalmente — antes de que Iguana y Acclaim se la quedaran — empezaron a programar en el Dragon 32. Es decir, que saben de qué va este negocio.

Su debut con Nintendo 64 será *Shadowman* (aunque es probable que el juego aparezca simultáneamente para PC) y promete ser un realista y oscuro juego de tiros en tercera persona. «Desde que estamos en Core Design, Simon y yo hemos hablado mucho de llevar los juegos a un terreno más adulto. No se trata tanto de hacer gore y provocar las náuseas de los jugadores como de utilizar el terror psicológico», explica Guy Miller, una de las mitades del equipo. «Es como ser guionista de Expediente X», apostilla su compañero, Simon Phipps.

La historia que cuenta *Shadowman* presenta a Mike Leroi, un estudiante de literatura que en sus ratos libres se dedica a asesinar por ahí. Parece que a Mike le ha tocado la china en lo que a mala suerte se refiere: no sólo tiene un nombre superhorteras, sino que ha sido convertido en Shadowman por obra y gracia de una de esas Voodoo Princess (princesas del vudú) de las que ya se debería haber hecho eco Pepe Navarro en alguno de sus programas. Como resultas de esa mala suerte, Mike se entretiene paseando por el lado oscuro de la vida (el Deadside) para cumplir las misiones que le encomienda su patrona vudú. Todo apunta a que el juego será algo más violento que Heidi, ¿no?

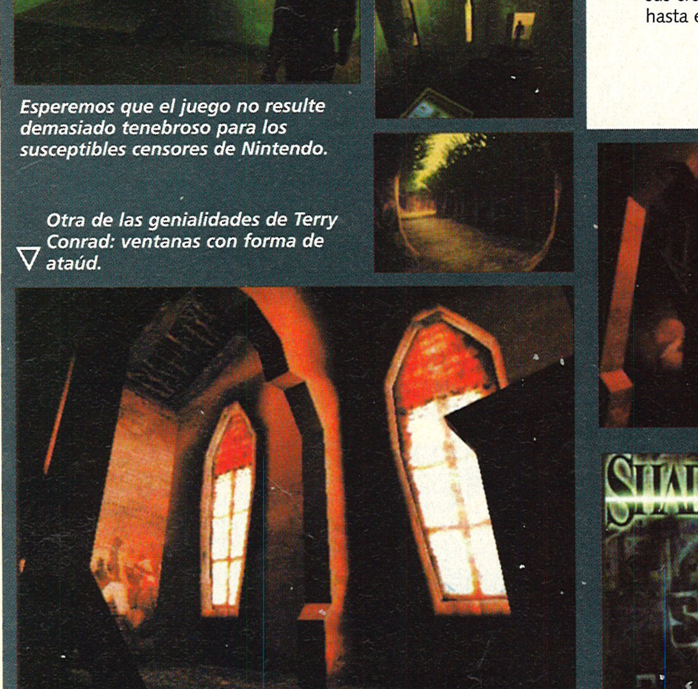


△ *¡Qué lastima! De momento, los fondos y los detalles escenográ-ficos son prácticamente todo cuanto se puede ver de Shadowman.*

Como *Turok, Shadowman* se basa en un cómic (los derechos del cual son de Acclaim, ¡qué casualidad!), y los de Iguana están seguros de que el juego es una especie de aventura con el final abierto y no una historia lineal y granítica, al estilo *Doom*.

«*Mario 64* demostró que puedes crear un entorno con montones de opciones y experiencias», afirma Miller. Falta más de un año para que podamos ver el juego acabado, pero esperemos que *Shadowman* se ponga a la altura de lo que desean sus creadores en el tiempo que resta hasta entonces.





Esperemos que el juego no resulte demasiado tenebroso para los susceptibles censores de Nintendo.

▽ *Otra de las genialidades de Terry Conrad: ventanas con forma de ataúd.*

Zona de peligro

NBA IN THE ZONE '98

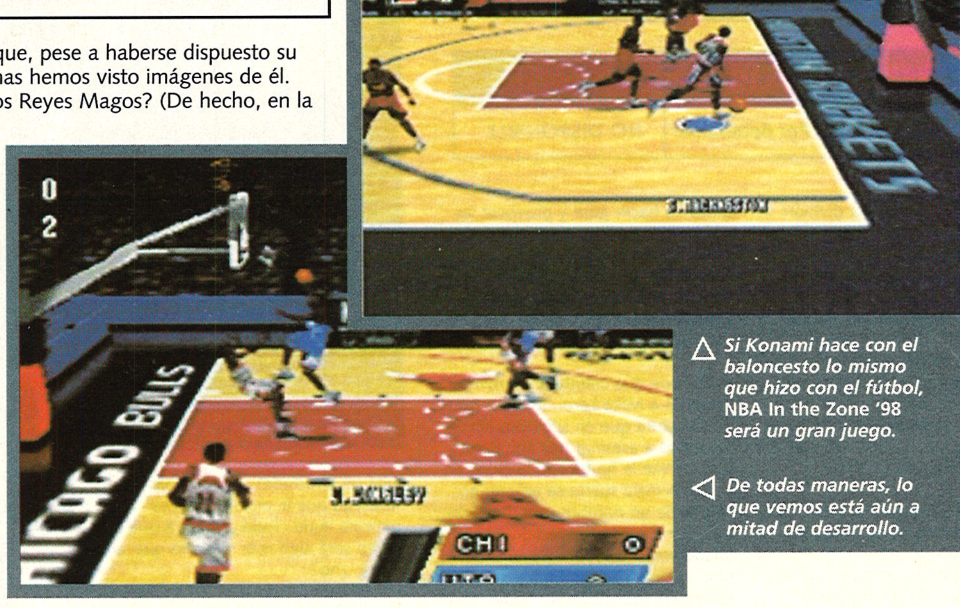
KONAMI	64M	1-4	DICIEMBRE

Lo más raro de *NBA In the Zone '98* es que, pese a haberse dispuesto su lanzamiento para estas Navidades, apenas hemos visto imágenes de él. ¿Vendrá de verdad con Santa Claus o los Reyes Magos? (De hecho, en la ECTS sólo se podía ver en vídeo y parecía tener poca de la acción habitual en los juegos de deportes).

Sin embargo, Konami promete un título con una acción mucho más realista que la de *NBA Hangtime,* de Midway. Dicen que tendrá más de trescientos movimientos diferentes — incluyendo algunos exclusivos para cada jugador —, índices de resistencia y estadísticas de toda la temporada. El juego será compatible con Rumble Pak y podrá haber cuatro jugadores a la vez.

Lamentablemente, la mejora que se introdujo en la versión PlayStation, el Create Player («diseña tu propio jugador») parece que no va a estar presente en la versión para Nintendo 64.

Más juegos de deportes, cortesía de Konami.



△ *Si Konami hace con el baloncesto lo mismo que hizo con el fútbol, NBA In the Zone '98 será un gran juego.*

◁ *De todas maneras, lo que vemos está aún a mitad de desarrollo.*

Supertónico

TONIC TROUBLE

UBI SOFT	64M	1	MARZO 1998

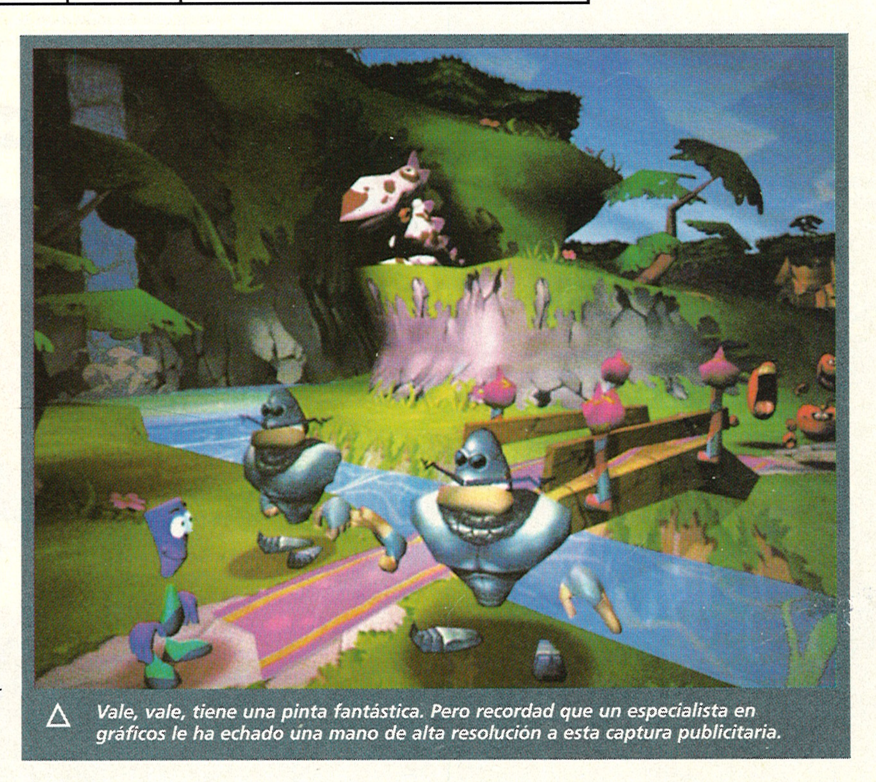
Este juego de plataformas de Ubi Soft que todos esperamos desde hace tiempo se conocía primero como Ed, que es el nombre de su protagonista. En el salón ECTS de Londres, *Magazine 64* tuvo la oportunidad de ver los progresos de este equipo francés de desarrollo.

Te recordamos que Ed es un extraterrestre a quien se le ha encomendado una misión en el planeta Tierra. Su deber es hacerse con una misteriosa lata que contiene una poción psicodélica procedente del espacio exterior y que está afectando la vida en la Tierra. Ed debe resolver el entuerto y pararle los pies a Grogh the Hellish, un malvado que ha usado la lata para dominar el planeta. El jugador asume el papel de héroe y debe explorar quince mundos diferentes, salvando obstáculos y respondiendo a los ataques enemigos.

Los gráficos –con una velocidad mínima de 64 cuadros por segundo-- están inspirados en *Rayman*, de Ubi Soft, al que también se parece en el estilo de animación que muestran sus 64 personajes. Así, al protagonista no parece afectarle el hecho de carecer de piernas y brazos, ya que sus extremidades levitan alrededor de su cuerpo de forma misteriosa. Los enemigos tienen un diseño parecido, pero con un aspecto bastante amenazador.

Aunque *Rayman* era un juego de plataformas 2-D, *Tonic Trouble* es, por suerte, totalmente tridimensional. De los dos niveles exhibidos por el fabricante, uno consistía en una carrera sobre la nieve con un extraño vehículo y el otro en un viaje más convencional a través de una mazmorra 3-D. En estos dos niveles mostrados por Ubi Soft no había ningún elemento práctico de juego.

Sin duda, lo mejor que hasta ahora se ha visto de *Tonic Trouble* es Ed, el protagonista. Sus expresiones faciales y su personalidad parecen perfectas y, con toda seguridad, conseguirán que los jugadores se impliquen más que, por ejemplo, con Doraemon, el gato atómico de mirada psicótica. Por lo que parece, a principios del año que viene podría haber un rey francés en el mundo de las plataformas N64.



△ *Vale, vale, tiene una pinta fantástica. Pero recordad que un especialista en gráficos le ha echado una mano de alta resolución a esta captura publicitaria.*

Érase que se era un oso y un pajarillo

BANJO KAZOOIE

RARE/NINTENDO	¿M	1	No disponible

Hace mucho tiempo, había un juego conocido como Dream (sueño) porque, en palabras de Howard Lincoln, el jefe de Nintendo 64 en América, iba «a representar para Nintendo 64 lo que *Donkey Kong Country* representó para SNES». No hace tanto tiempo, en el E3 de Atlanta, apareció como *Banjo-Kazooie*, el primero de los dos juegos de plataformas en 3-D de Rare. La campaña de promoción era espectacular en el stand de Nintendo: dos filas de seis pantallas, además de un videowall, mostraban a lo largo del día imágenes y sonidos de la joya de la corona. Es la primera vez en mucho tiempo que un videojuego presenta personajes tan ricos. Tienen su propia personalidad, características especiales y aptitudes para jugar. Está escrito en la palma de su mano: devendrán estrellas. Está es la idea de Nintendo, pero ya se sabe que son poco parciales. ¿Tienen razón? Bastante. En el show sólo había disponible un nivel de *Banjo-Kazooie*, pero tenía todo lo necesario para batirse con *Mario*. Las ideas y las imágenes justifican los considerables esfuerzos de Shigeru Miyamoto.

Al principio, es fácil sentirse algo decepcionado por las similitudes entre este juego, *Conker's Quest* e incluso *Mario 64*. Sin embargo, conoce al osito Banjo y a pajarito piernas largas Kazooie y te darás cuenta que tienes entre manos una delicia de juego de aventuras magníficamente diseñado. Cada uno de los personajes puede ejecutar hasta 24 movimientos y cada puzzle del juego implica uno de esos movimientos. Si Banjo es incapaz de hacer alguno de ellos, seguramente Kazooie podrá.

Puede que te sea un poco familiar. No lo dudes, es porque estamos ante DKC 64 con un osito de peluche dentro. Los enemigos serán fácilmente reconocidos por los fans de este juego: gorilas lanzanaranjas, termitas gigantes y un chaman llamado Mumbo Jumbo entre otros. Los dieciséis niveles finales tienen localizaciones que no te resultarán del todo desconocidas: pantanos, montañas y volcanes (aunque está vez diseñados mediante unos soberbios gráficos en 3-D).A pesar de todas estas maravillas, lo mejor de *Banjo-Kazooie* es que disfrutas con él desde el primer instante. No es un juego revolucionario, pero introduce suficientes conceptos novedosos como para que esperemos su llegada con impaciencia.

Las multitudes rugían en el E3 ante el potencial de *Banjo-Kazooie* (y eso que se trataba de una versión primitiva). Sólo los héroes de los cuentos saben las aventuras y diversiones que nos esperan cuando llegue la versión definitiva. Y colorín colorado este juego continuará.





En este juego encontrarás algunas gloriosas secuencias de vuelo. ¡Qué espectáculo! Todo lo que se ve debajo está diseñado en 3-D. La emoción nos hace temblar.



Te presentamos algunos de los periféricos ya disponibles en España para Nintendo 64. No es una gran selección, pero preferimos que degustes este plato poco a poco. En los meses venideros someteremos los accesorios más novedosos a exámenes en profundidad. Por ahora, ve abriendo boca con:

Periféricos a la carta

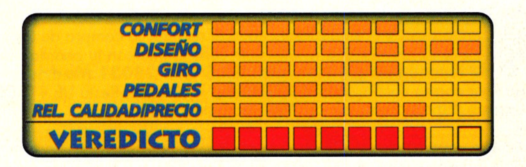
Déjate poseer por tu consola, busca lápiz y papel y empieza ya mismo a escribir: «Queridos Reyes Magos, esto es lo que quiero que me enchufen...»

PER4MER RACING WHEEL

Platinum Sound 12.990 pesetas

El volante pionero de los 64 bits. Como los que te enseñamos a continuación, va acompañado de pedales (acelerador y freno). Es sencillo de manejar y el más robusto y resistente (los pedales no tanto). De aspecto clásico –completamente redondo-- y sin pretensiones, posee 130º de giro y un manejo duro pero preciso. Aunque tiene una gran reputación, no es muy sofisticado: carece de turbo, slow motion, leds indicadores, palanca de cambio... y no es compatible con el Rumble Pak. En contrapartida, responde a la perfección sin pedales. Para conductores salvajes.







Per4mer es tal vez la mejor elección cuando se trata de dominar los coches de Top Gear Rally.

LX4 STEERING WHEEL

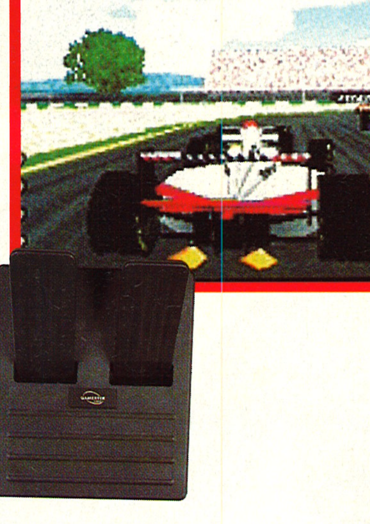
Gamester/New Software Center 14.990 pesetas

Toda una novedad en Nintendo 64. Incorpora todos los botones del pad original de la consola (incluida la cruceta de ocho direcciones digital) y palanca para el cambio de marchas. Posee 180° de recorrido, forma semicircular, manejo sencillo y aspecto discutible. Tampoco es compatible con el Rumble Pak, pero sus pedales son resistentes y fiables.
En su contra, cabe señalar que es tal vez uno de los accesorios menos logrados de GAMESTER, el fabricante de algunos de los periféricos más prestigiosos para todas las plataformas.
En estos momentos GAMESTER libra una dura batalla con ACCESS LINE por la hegemonía en la producción de artilugios para tu sistema.

CONFORT
DISEÑO
GIRO
PEDALES
REL. CALIDAD/PRECIO
VEREDICTO







RACE LEADER 64

Acces Line/Ubi Soft 13.990 pesetas

Es lo más extraño que hemos visto: la sofisticación hecha volante. Tiene cantidades industriales de botones de control (incluida la cruceta multidireccional), pedales muy precisos, un botón «select» y otro «mode» con los que activarás el reajuste de funciones, el slow motion, los menús, etc. Pero además de sus tropecientos botones (carece de palanca de cambio) hay dos cosas que llaman especialmente la atención: la primera es que permite ajustar tanto la inclinación como la longitud del eje central; la segunda, que está pensado tanto para soportarlo sobre una mesa —en su base hay dos grandes ventosas muy efectivas— como entre las piernas (sentándote cómodamente sobre los alerones de la base). Si además te entusiasma su colorido algo indigesto, es el periférico perfecto: 180° de giro, una suavidad y precisión impecables, ajuste ergonómico a tu gusto, pedales muy dignos, controles muy completos y... ¡compatible con el Rumble Pak! Es algo complicado hacerse con todas las funciones, el volante es semicircular, su aspecto es muy llamativo y no tiene palanca de marchas. La decisión es tuya.

CONFORT
DISEÑO
GIRO
PEDALES
REL. CALIDAD/PRECIO
VEREDICTO





ARCADE SHARK

Interact/Shine Star aprox.10.990 pesetas.

Se trata del primer arcade stick que llega a España para N64. Consta de todos los botones del pad original (Official Nintendo Controller), stick de ocho direcciones y stick 3-D, más botones de auto y slow motion con sus respectivos leds indicadores. Pero lo más curioso es la palanca de mando: puedes ponerla a tu antojo o bien en el control analógico o bien en el digital. El mando 3-D (en el centro) es incluso más preciso que el oficial. ¡Increíble! El soporte es grande, cómodo y pesado (esto ultimo evita que el panel entero se mueva con tus arrebatos de violencia consolera). Sin embargo, tiene ciertos inconvenientes: exige una mano derecha muy fuerte (los botones son muy robustos) y una izquierda delicada (ambos sticks son demasiado sensibles). Perfecto para beat 'em ups, plataformas y juegos de fútbol. Incontrolable en shoot'em ups y juegos de carreras. Compatible con Controller Pak, pero no con el Rumble.

CONFORT
DISEÑO
STICK 3-D
BOTONES
REL. CALIDAD/PRECIO
VEREDICTO



Arcade Shark es el accesorio perfecto para juegos de lucha. Pruébalo con Mace. Su emparejamiento con Super Mario no es menos irresistible.

COMPETITION PRO

Interact/Arcadia

Recuerdas el pad analógico que aterrizó en tu casa junto a tu Nintendo 64? Pues imagínatelo con opciones independientes de auto y turbo, cuatro botones de disparo laterales (los dos normales y otros dos en turbo function) y selector de slow motion... Sólo los jugadores más diestros percibirán que el mando 3-D central no alcanza la precisión y suavidad del one & only: el Controlador Oficial Nintendo. Es compatible con la tarjeta de memoria y el Rumble Pak.

CONFORT
DISEÑO
STICK 3-D
BOTONES
REL. CALIDAD/PRECIO
VEREDICTO

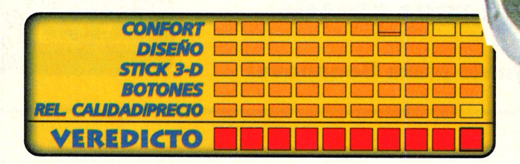


Las aventuras de Lylat Wars son más emocionantes si utilizas un mando con las prestaciones de Competition Pro.

SHARKPAD PRO 64

Interact 6.990 pesetas

Básicamente igual que el pad oficial, pero con dos notables diferencias: botones de slow y autofire con leds indicadores y, como habrás advertido, la carcasa transparente. Aclaración: ninguna foto le hace justicia, tenerlo en tus manos es toda una experiencia. La calidad de todos los mandos es idéntica a la del mando standard. Compatible con Controller Pak y Rumble.

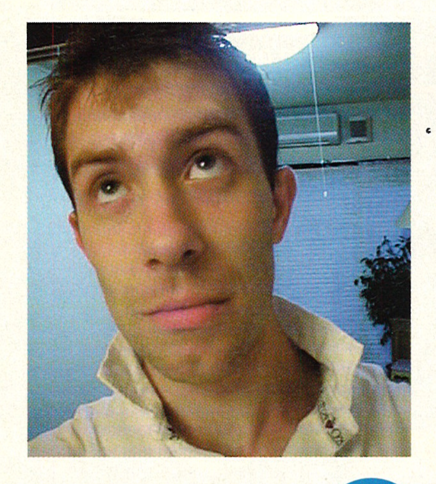




Disfruta de la perfección de GoldenEye empuñando un mando excelso como Sharkpad Pro 64.

Made in Japan

Tenemos un corresponsal en Tokio. ¡Vaya lujazo! Cada mes nos explicará qué hacen y que piensan en el País del Sol Naciente.



APRENDE JAPONES

1ª PARTE

Aquéllos de vosotros que estéis previendo un viaje a la cuna de los videojuegos estáis de suerte. Cada mes tendréis un minidiccionario para que vayáis practicando.

ありがとう

Arigatou = Gracias

結粉です

Keko desu = No, gracias

貰いました

Moraimashita = Ya tengo uno (Cuando intenta colarte toneladas de publicidad).

こんいちわ
仕事の後で 何 お します か

Konnichi wa. Shigoto no ato de, nani o shimasu ka = ¡Hola! ¿Qué haces cuando sales de trabajar? (Esto es para cuando intentas profundizar en tu conocimiento de la cultura japonesa)



Nuevos precios

Ha llegado a mis oídos una noticia que me ha llenado de júbilo: el precio de un juego para Nintendo 64 ha bajado y ahora está en torno a los 6.800 yenes (unas 7.500 pesetas), apenas unas 1.000 pesetas al cambio más caro que los bombazos PlayStation. Es un dato muy importante que podría repercutir en las decisiones de compra de los aficionados japoneses a los juegos, inclinando la balanza en favor de Nintendo 64. La compañía está inmersa en una campaña promocional que, según el jefe de relaciones públicas, Sr. Hongo, alcanzará su punto álgido la próxima primavera en el Tokio Game Show, el más importante acontecimiento de su clase en Japón. El Nintendo World Show (antes conocido como Shoshinkai) exhibió el mes pasado los avances del 64DD, incluyendo la posibilidad de que el dueño de un juego lo lleve a la tienda para que se lo vuelvan a grabar. Muy sugestivo...

Son todos tan buenos



Acabo de formular mi propósito de año nuevo. Llega uno poco adelantado, pero es que mi equilibrio mental está en juego. Después de haber jugado con el maravilloso, delicioso y fantástico GoldenEye durante toda la semana, decidí que era el mejor juego que había probado en mi vida. Lo malo es que lo digo tan a menudo que nadie me cree. Empecé con *Super Mario 64*, seguí con *Turok*, luego vino *Blast Corps* y ahora el juego de Bond. Para ahorrarme el repetirlo una y otra vez, lo diré de una vez por todas: los juegos Nintendo 64 son los mejores del mundo. ¡Ele!

CALCETINES



ES MUY SIMPLE



DOS COLEGIALAS ANUNCIAN LO ULTIMO EN BLANCURA ARIELITICA

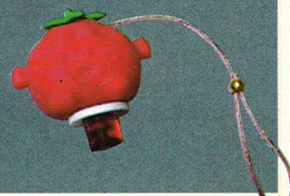
Parece que fue ayer cuando uno de los mejores comediantes japoneses basó un programa de una hora de duración en ir por las calles intentando bajar los calcetines de las chicas japonesas. ¡Fue divertidísimo! Especialmente, cuando un novio airado empezó a dar patadas al susodicho señor Matsumara al creer que era una especie de pervertido en vez de el cómico que es. ¡Ostras! Esto podría ser el inicio de un buen juego...

Pero todo cambia. Hasta los bajos fondos de los japoneses. En realidad estamos ante un hecho que sacudirá la sociedad nipona hasta su cimientos. De acuerdo con un reciente programa de televisión, y según las indicaciones de una de las muchas revistas de moda que hay, las chicas japonesas ya no se pondrán más esos blancos calcetines largos hasta la rodilla. En vez de eso, en un audaz ataque revolucionario, vuelven los calcetines azules. No sabemos cómo acabará la historia, pero una cosa está clara: los calcetines blancos no están de moda en ninguna parte, ni en Japón ni España. ¡Renovarse o morir!

¡MIRA! Me he comprado un... mmm «esto».

Los japoneses son conocidos por la cortesía y delicadeza que envuelve todo lo que les concierne. No dejan de investigar acerca de ello. Profundizan en el tema, no piensan en otra cosa. Últimamente, han alcanzado una de las más altas cotas en la abstracción de su pensamiento. Iba un día paseando por Tokio, alucinando con todo lo que veía y entré en una tienda de muchas. Estante tras estante encontraba objetos absolutamente imprescindibles que ante los ojos de un occidental carecen de toda utilidad e incluso de sentido. ¿Para qué servirá esto? ¿Y aquello? Ningún proceso de deducción consigue asignarles una función. Sin embargo, todo se debe a mi etnocentrismo. Basta con meterse en el pellejo de un japonés para que todo recupere el orden y el sentido.

Un buen ejemplo sería este tubo de cola para calcetines. Intentaré que comprendas mejor la sociedad de uno de los países más poderosos del mundo enseñándote cada mes uno de estos objetos tan útiles. Voy a organizar un miniconcurso con los chicos de la redacción para que adivinen para qué sirven. ¿Quién sabe? A lo mejor tú también podrás participar. Nada como viajar para conocer y comprender al resto de la Humanidad.



LE ECHAMOS EL OJO A LA PROPUESTA MÁS SALVAJE DE REALMS



Dispara al símbolo de radiación al final de cada nivel para avanzar

Los jefes de final de nivel ahora se basan en polígons. Los otros malos siguen siendo sprites



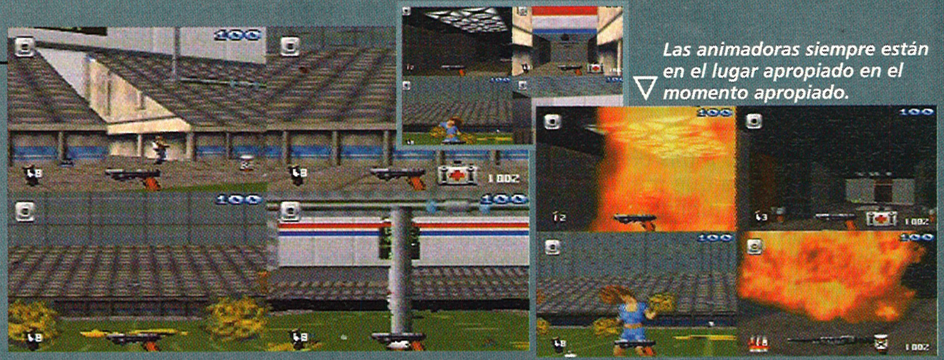
DUKE NUKEM 64

PISTOLAS, SANGRE, TRIPAS Y PISTAS DE BAILE

Duke Nukem 64	
3D REALMS/NEW SOFTWARE CENTER	
Disponible	1-4
13.990 pesetas	

SOY EL NOVIO DE LA MUERTE 4

Los fabulosos avances técnicos de la Nintendo 64 nos permiten, una vez más, disfrutar del modo cuatro jugadores. Duke Nukem 64, se sube al carro que al que ya se habían aupado Hexen y GoldenEye 007. De todas maneras, al revés que sus colegas, DN 64 no te exige cuatro seres humanos para poder utilizar esta opción. El juego cuenta con los llamados Dukebots, oponentes controlados por la CPU que actúan como homo sapiens. Los resultados, como puedes ver, son impresionantes y complacerán mucho a los que usaban la versión PC del juego y estaban acostumbrados a jugar conectados.



Las animadoras siempre están en el lugar apropiado en el momento apropiado.



Te dolerá, seguro.

El espíritu sangriento, ¿nace o se hace? Duke Nukem 64 tiene la respuesta.

Lo siento mucho, caballero, pero es usted tan desagradable que tengo que matarle.

La resolución de esta imagen no es muy buena y el tío es tan espantoso... ¡Uf!



No se ofenda, señor, pero huele usted peor que el Cabrales.

¡¡KaBOOOOO OOOMMM!!!

O En el PC, las tres dimensiones de Duke Nukem 64 y su punto de vista en primera persona hicieron que ganase una legión de seguidores sólo menor que la de Doom. Mientras que la mayoría de los juegos de tiros situaba sus atrocidades en lo más profundo del infierno, Duke Nukem 64 traía el horror a casa, a la Tierra, consiguiendo así que la sensación de espanto fuese más real. Los desarrolladores del juego se lo pasaron de miedo preparando baños de sangre en los cines más concurridos y otras atrocidades semejantes.

El juego tuvo su dosis de controversia. No sólo era hiperviolento y supersangriento, sino que incluía algunos desnudos y una bailarinas que ya son míticas. El presidente de 3D Realms (la compañía desarrolladora), George Broussard, manifestó que no permitiría que Nintendo 64 las quitase del juego. Bien, lo han hecho y no ha pasado nada que sepamos. Lo más probable es que el gran jefe japonés, Yamauchi, le llamase al orden y lo pusiese firme. Pese a la desaparición de las bailarinas, aún nos queda una conversión del juego PC bastante aceptable. Las bailarinas ya no se quitan la ropa y ya no puedes disparar a las inocentes animadoras (si les pasaba algo era culpa suya: ¿qué hacían bailando en semejantes circunstancias?); por el contrario ahora tu obligación es salvarlas. Con todo, no te desesperes, la acción sigue siendo fantástica, las frasecillas tan ingeniosas como siempre y los niveles tan inspirados como hace un par de años. Un cambio importante son los retoques gráficos, que sólo se pueden introducir en la Nintendo 64. Por ejemplo, más transparencias, mejores texturas y unos malos sin tantos pixels.

El juego incluye 32 niveles (esto es, todos los del juego original PC más los que se añadieron al Plutonium Pack) y 7 más que son exclusivos para la Nintendo 64. Los detalles que tenemos de estos siete niveles son escasos, aunque parece ser que tendrán un toque *Turok*.

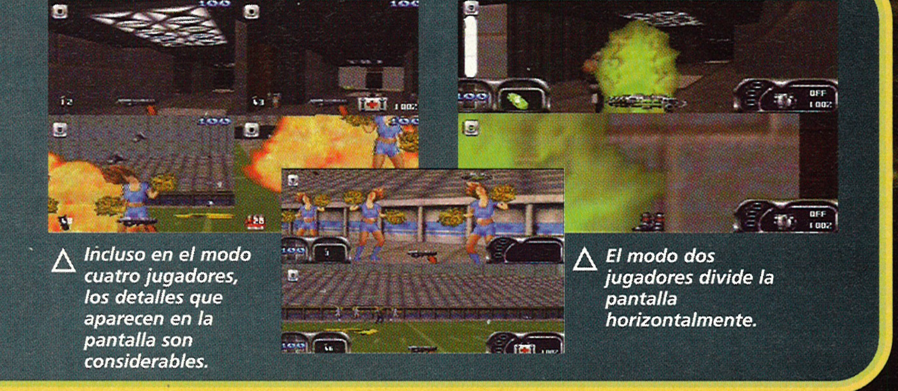
Las armas. Todo el arsenal del original está aquí y también la pistola heladora que tan poco éxito tenía en el PC. Hay tres extras: un cañón de plasma, un lanzagranadas y ametralladoras. Al igual que la artillería pesada de *Turok*, el cañón de plasma se puede recargar y sus proyectiles quitan de en medio todo lo que se les cruza en el camino.

Es una pena que los *sprites* no estén más logrados, si bien es cierto que los de PC, Mac o Saturn eran muchísimo peores y los juegos eran muy buenos. Por lo tanto, podemos estar tranquilos: *Duke Nukem 64* será un juego sangriento de esos que tanto nos gustan y seguro que pasaremos veladas interminables ante la pantalla.

Las perlas de Duke Nukem 64

Si hay una cosa que divierte especialmente a los fans del Duke Nukem 64 son sus frasecillas ingeniosas. Aquí os mostramos algunas de ellas:

«No tengo tiempo de sangrar»
«Tú eres la enfermedad y yo soy la cura»
«Si el mundo fuese perfecto ya estarías muerto»
«¿Quien es tu cirujano plástico?»
«Te atraparé, capullo»
«Yo de ti no estaría tan contento»
«Conejo, conejo, (más rápido) conejo, conejo, (más rápido) conejo, conejo; corre conejo, corre conejo, corre, corre, corre...»
En el juego están en inglés. ¿Son tan brillantes? Mmmm...



Incluso en el modo cuatro jugadores, los detalles que aparecen en la pantalla son considerables.

El modo dos jugadores divide la pantalla horizontalmente.

¡HEMOS LLEGADO HASTA EL PRIMER FINAL DE PARTIDA CON DIDDY KONG RACING!

DIDDY

Un mono en miniatura con una misión descomunal

Considerando el nivel de seguridad que ha rodeado hasta ahora a *Diddy Kong* Racing, fue sorprendente que un día apareciera en nuestra Redacción un empleado de transportes urgentes con dos pequeños sobres acolchados.

Decir que la reacción de quien esto escribe fue instantánea sería poner de relieve las limitaciones de nuestra lengua, porque la fisión nuclear habría parecido un proceso lento en comparación con la velocidad a la que abrí los sobres, encajé los dos cartuchos de *Diddy Kong* y los inserté en una consola que esperaba ansiosa este momento. Pese a que mis compañeros siempre tienen cosas urgentes e importantes en las que ocuparse, pronto todo el equipo de Redacción de *Magazine 64* estaba tras mi espalda contemplando mis primeras incursiones en Dino Domain.

Y ahora, dos semanas más tarde, hemos acabado el juego y estamos viendo los créditos por primera vez. Aunque parezca increíble, sin embargo, todavía no estamos totalmente en situación de analizarlo. Por una parte, el primer final de partida de *Diddy Kong* está muy lejos del final real; sólo hemos descubierto un mundo totalmente nuevo y hemos tenido una ligera visión de un misterioso modo de juego TT. Además, hemos estado tan ocupados en las carreras del juego con un solo jugador, que apenas nos hemos aventurado en el modo multijugador, por no hablar de las cuatro partidas en modo batalla.

Lo más importante, no obstante, es que el jurado de esta Redacción todavía está deliberando sobre *Diddy Kong Racing*. Obviamente, se trata de un juego brillante (es casi totalmente seguro que todos los propietarios de una N64 querrán tenerlo), pero incluso la excelencia es un concepto relativo y, sin jugar mucho más con este título, es imposible juzgar si *DKR* es otro *Blast Corps o un GoldenEye 007.* Con cuatro semanas más para jugar, tendremos la respuesta preparada para el número dos de la revista.

Bumper vuela alrededor de la estación espacial Alpha. No está mal.



Al presionar el botón lateral, el kart derrapa con fuerza, pero no se puede saltar.



No parece que esta cola enorme y tupida sea un impedimento para que Conker se mueva con agilidad.

Al pasar por debajo del molino de viento se recoge un imán, pero hay que ir con muchísimo cuidado para evitar las aspas.

El hovercraft es el vehículo más difícil de conducir.





Al emplear un acelerador, la cola de tu personaje se enciende. El color púrpura corresponde a una aceleración menor y el verde a la máxima velocidad.



KONG RACING



Los Vehículos

DKR incluye tres tipos distintos de carreras: kart, hovercraft y aeroplano monoplaza. Al principio cada circuito tiene asignado un vehículo determinado, pero cuando ganas dos veces en una carrera (en el modo Silver Coin Race) puedes, en general, utilizar el vehículo que prefieras. En modo multijugador es posible que los tres vehículos compitan en una misma carrera.



EL KART
A diferencia de Mario Kart, los vehículos y conductores de DKR están generados con polígonos, lo que aumenta el realismo y la gama de sus movimientos.



El HOVERCRAFT
Es el más difícil de dominar de los tres vehículos. Doblar las esquinas es especialmente difícil: si accionas la hélice demasiado rápido, puedes quedarte tirado en medio de la carrera.

EL AEROPLANO
De un realismo soberbio y una navegación muy divertida, el avión también es el mejor vehículo para explorar Adventure Island. Su detección de colisiones es, por desgracia, poco convincente.

GO! GO!

HASTA AHORA VA BIEN

Diddy Kong Racing es un juego macanudo. Se basa en una estructura soberbiamente organizada, tomando elementos de juegos clásicos de aventura en plataformas (como Mario 64) y combinándolos con el formato tradicional de carreras. Es un poco complicado, pero funciona más o menos así...

Desafíos encadenados

Gana en todos los circuitos de un mundo y conseguirás un globo de oro cada vez → Vence al jefe final del mundo

Dino Domain

Dinosaur Domain es la serie de circuitos más fácil y está basada en un tema prehistórico.

ANCIENT LAKE
Carrera fácil y divertida para empezar a manejar el kart.

FOSSIL CANYON
Circuito por el que pasea a su aire un enorme brontosaurio.

JUNGLE FALLS
Evita el lago y los restos medio enterrados de dinosaurios. Otra carrera para karts.

HOT TOP VOLCANO
La primera carrera del juego en que llevas un aeroplano. Evita los ríos de lava y las columnas de rocas.

FIRE MOUNTAIN
La primera batalla; se abre cuando encuentras la tecla especial escondida en uno de los circuitos. La idea es recoger cuatro huevos de dinosaurio del nido central, llevarlos a tu nido e incubarlos.



JEFE 1

En un escenario muy similar al Koopa Troopa de Mario 64, tienes que correr con el kart compitiendo contra un gran tricerátops. Utiliza los globos para mantenerte en cabeza.



JEFE 2

El orden del día es un pulpo gigante. La primera vez que corras contra él te tirará minas, y la segunda vez unas burbujas enormes que se tragarán el hovercraft.



¿Y LUEGO?
En el momento de cerrar esta edición, hemos conseguido entrar en el mundo secreto Space. Tiene cuatro circuitos más y un jefe final; tenemos la impresión de que aún queda mucho juego por delante después de acabar Space.





Sherbert Island

Este mundo está situado en una isla pequeña que hay cerca de la costa de Adventure Island.

WHALE BAY
La primera carrera con hovercraft. Cuidado con la ballena y con el galeón hundido.

PIRATE LAGOON
Otro circuito para hovercraft en el que circulas por dentro de la fortaleza de la isla de los piratas.

CRESCENT ISLAND
De nuevo con el kart; prepárate para abordar el barco pirata que está amarrado.

TREASURE CAVES
Una carrera fácil con el kart en la que recorres algunas grutas de la isla muy oscuras y húmedas

DARKWATER BEACH
Juego de batalla con hovercraft. Comienzas con ocho plátanos que arrojas a tus oponentes para tirarlos al agua. El último que quede a flote gana.



Vuelve a correr las cuatro carreras; si las ganas habrás reunido ocho monedas de plata

Gana otra vez al jefe final del mundo para conseguir una pieza del amuleto Wizpig

Repite el mismo procedimiento con las 12 carreras de los otros tres mundos

CARRERA WIZPIG

PRIMER FINAL

Además, hay cuatro modos de batalla (con los que puedes conseguir piezas del misterioso amuleto TT). También están las carreras Wizpig Gold Cup, en las que compites en los circuitos de un mundo en una secuencia de Grand Prix. Estos difíciles extras permiten progresar más allá del primer final de la partida.

Snowflake Mountain

Un navideño mundo nevado con campanitas, mucho hielo y nieve y algunos efectos de luz sorprendentes.

EVERFROST PEAK
Un nivel entretenido para circular en avión que comienza en la montaña que da el nombre al mundo. Tendrás que disparar a tus oponentes.



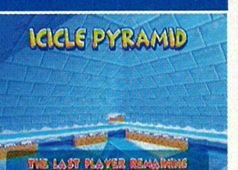
WALRUS COVE
Uno de los mejores momentos del juego con el kart. El circuito incluye un fantástico loop de 360 grados y partes muy difíciles.



SNOWBALL VALLEY
Magnífico circuito para kart que posee una ruta alternativa y unas grandes bolas de nieve (con ojos) que bajan rodando cuesta abajo para pillarte.



FROSTY VILLAGE
Circuito para kart largo y divertido. La sección central es muy abierta y facilita que el jugador entre en acción contra sus adversarios.



ICICLE PYRAMID
Otra batallita en la que tienes que ganar con el kart a otros cuatro pilotos.

JEFE 3

Si alguna vez habías deseado competir con una morsa gigante, es tu gran oportunidad. Cuidado con las colosales bolas de nieve que te caerán encima.



ADVENTURE ISLAND

Aquí es donde comienzas tu recorrido en Diddy King Racing. Desde Adventure Island puedes entrar en los cuatro grupos temáticos de carreras y hablar con Taj, el genio en forma de elefante azul. Taj se encarga de cambiar tu kart por un avión y, más tarde, éste por un hovercraft (en función de lo que quieras utilizar para explorar los mundos); también te propone desafíos adicionales para ganar globos de oro.



JEFE 4

El adversario es un dragón en un circuito de cuevas. El aliento del dragón puede hacer que te estrelles con el avión.



WIZPIG

Para acabar el juego, tienes que ganar a tu porcino adversario Wizpig en una carrera de kart de tres vueltas sobre un circuito de kart semisumergido. Wizpig corre y vuela más rápido que tú, o sea que no puedes dejar pasar ni un sólo acelerón Zipper.



Dragon Forest

Un mundo medieval mítico lleno de castillos, dragones y fantasmas. Desde el punto de vista gráfico, es el más conseguido de los cuatro mundos.

BOULDER CANYON
El mejor circuito para hovercraft. Puedes frustrar a tus adversarios levantando el puente en el foso del castillo.



GREENWOOD VILLAGE
Corres a lo largo de unas cuevas y un pueblo medieval. Es excesivamente difícil cuando compites en el modo Coin Challenge para conseguir monedas de plata.



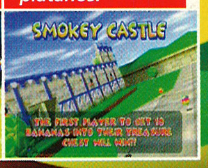
WINDMILL PLAINS
El nivel definitivo para el aeroplano. Atraviesa volando los molinos, evita los árboles y no te la pegues en el túnel.



HAUNTED WOODS
Los fantasmas tienen un aspecto terrorífico, pero no representan ningún problema para correr. Vuelves a pasar por dentro de un castillo.




SMOKEY CASTLE
La última batalla. Corre a toda velocidad recogiendo plátanos y póntelos en el pecho. Gana el primero que consiga diez plátanos.



CONTINUARA... Tendremos el análisis de Diddy Kong Racing más exhaustivo del mundo en el próximo número.

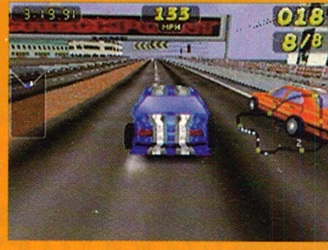
HEMOS JUGADO A UNA VERSIÓN CASI ACABADA DE ESTE FANTÁSTICO TÍTULO DE CARRERAS

SAN FR



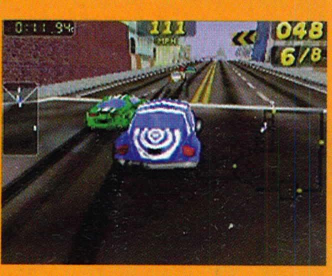
La furgoneta es lenta, pero muy resistente.

Cuando aceleras, los neumáticos dejan grandes marcas sobre el asfalto.



Es inevitable sufrir algún accidente, y el vehículo se resiente de ello.





El Escarabajo es bastante ágil, pero está pintado con un gusto horrible.

Puedes cambiar el color del coche tantas veces como quieras.

ANCISCO RUSH

Quita de en medio Steve Mcqueen

Después de casi un año, de pronto llega una inundación de juegos de coches de una calidad decente: las carreras serias de Multi-Racing Championship y Automobili Lamborghini, los derrapes de Top Gear Rally, los chicanes de F1 Pole Position... Pero la conversión a N64 que Atari ha hecho del excelente juego de máquina de monedas San Francisco Rush es algo totalmente diferente.

Por supuesto, este título tiene todas las cosas básicas que pueden esperarse de un juego de carreras: una forma auténtica de manejar el coche, unos vehículos superrápidos y unos circuitos urbanos espectaculares. Pero Atari ha utilizado las televisivas calles de San Francisco como base para una gran colección de efectos extra que desafían la gravedad: saltos por las nubes, colisiones aéreas, recorridos en espiral y muchas explosiones que, a menudo, no son intencionadas. De todo lo cual, naturalmente, puedes recobrarte y seguir compitiendo.
Es una fórmula que no atraerá a algunos jugadores. Pero no debería ser así. Después de pasar un par de minutos con *Rush*, te das cuenta de que prescindir de un elevado grado de realismo (por ejemplo, el de *Top Gear Rally*) es más bien refrescante. Además, este juego está muy lejos de la horrible jugabilidad que hundía a *Cruis'n USA*, lo que sugiere que Midway ha aprendido algo de sus anteriores meteduras de pata.

Hay seis circuitos por los que conducir zumbando; desde un paseo bastante pedestre por las afueras de la ciudad hasta unas carreras frenéticas por el centro de San Francisco. Los circuitos son enormes: las vueltas tienen varios kilómetros de longitud y, como también sucede en *Multi-Racing*, a medida que progresas en el juego se abren zonas que al principio estaban acordonadas.

Los vehículos son ocho en total y se agrupan en dos tipos: los que tienen unas prestaciones más o menos completas en todos los sentidos y los deportivos rápidos como un relámpago, aunque quizás te preguntarás cómo ha conseguido un Volkswagen Escarabajo entrar en el segundo grupo. También hay una furgoneta compacta VW, que —para la sorpresa del piloto— galopa con soltura, de forma equilibrada, rápida y divertida.

San Francisco Rush difiere de otros juegos de carreras en la estructura de los circuitos. No se parece en absoluto al escenario poco caracterizado de *Top Gear Rally* ni a la geografía embarrada de baja resolución que hemos visto en *Multi-Racing*, porque *San Francisco* está lleno de carteles de neón, rascacielos, saltos al vacío y terrazas, todo lo cual está proyectado con un brillo visual glorioso. Tampoco están las rampas y bajadas de *TGR y MRC*. Aquí puedes volar.

Es obvio por qué Atari ha escogido la ciudad de San Francisco. Como hacía Steve McQueen en sus películas, aquí puedes correr a doscientos por hora, llegar a lo alto de una colina y volar por los aires mientras ves otros vehículos que pasan por debajo de ti. Obviamente, en realidad es imposible alzarse tan alto como en este juego, pero Atari ha concedido un poco de margen a la imaginación.

Como estarás surcando los aires con bastante frecuencia, podrás ver congestiones de tráfico aéreas. Los otros ocho competidores no conducen con más prudencia que tú, por lo que muchas veces los adelantarás a sesenta metros de altura o, incluso, te cruzarás en diagonal con ellos si ambos habéis salido en diagonal de una colina. Cada uno de los circuitos tiene sus dosis de rampas y, si no las encaras con una precisión total, puedes llegar a sufrir accidentes serios.

Los circuitos con recorrido múltiple tienen un diseño muy inteligente: si tomas una ruta más larga que otra, inmediatamente puedes tomar un atajo con el que recortarás unos segundos preciosos de tu tiempo. Algunos atajos están menos conseguidos que otros, pero hay pocos juegos en los que puedas caer en el techo de un rascacielos, saltar y aterrizar ileso. Al menos, *San Francisco* es espectacular.

Si a todo esto sumamos un modo de dos jugadores que supera con creces al de *Top Gear Rally*, está claro que *San Francisco Rush* es un juego de carreras por el que vale la pena esperar. Lo que hemos visto de *San Francisco* ha sido más que suficiente para que olvidemos la decepción de *Cruis'n USA*. Pronto tendremos un análisis completo. CONTINUARÁ... Esperamos tener listo un análisis de *San Francisco Rush* para el próximo número.

San Francisco Rush
ATARI/NEW SOFTWARE CENTER
Enero 1998 | 1-2
13.990 pesetas



LOS ÚLTIMOS JUEGOS DE LA N64 REVISADOS, PUNTUADOS Y ACABADOS

64 ANÁLISIS

EXTREME G



Conduce a una velocidad sulfúrica una... ¿moto? ¡Ah, ya! Es que estamos en el futuro.

VE A LA PÁGINA 28

NO HAY DOLOR

...cada golpe que me das me hace más fuerte. Mace, Killer Instinct Gold, Dark Rift, Mortal Kombat Trilogy y War Gods en nuestra comparativa de beat 'em up para 64 bits.

VE A LA PÁGINA 60

64 SUMARIO



Guía de puntuación





Magazine 64 sólo distingue con una Star Game los juegos cuya puntuación es de 85% en adelante, es decir, aquéllos que están fuera del alcance de los 32 bits. Se trata de títulos que no pueden faltar en tu colección. La pena es que haya tan pocos.



Quizás no merezcan nuestra codiciada estrella, pero los juegos dentro de este grupo siguen siendo cartuchos excelentes. No aprovechan los 64 bits, pero no cabrían en 32. Si te interesa alguno de ellos, no te lo pienses dos veces: cómpratelo sin miedo a arrepentirte.



No nos gusta nada dar calificaciones inferiores a 70%. En general, se trata de juegos solventes desde un punto de vista técnico, pero que no tienen ese algo que los diferencia y hace inolvidables. Se les puede reprochar que no hacen un uso óptimo de los infinitos recursos que ofrece la Nintendo 64.



En esta categoría entran títulos con una programación pobre, poco trabajados, acabados a toda prisa... En definitiva, productos chapuceros que le hacen un flaco favor a la N64.



Esperamos no tener que examinar jamás ningún juego tan rematadamente malo, pero si se da el caso te aseguramos un buen rato leyendo el análisis correspondiente.

LYLAT WARS



«Yo he visto cosas que vosotros no creeríais: atacar naves en llamas más allá de Orión; he visto rayos C brillar en la Puerta de Tannhäuser; todos esos momentos se perderán como lágrimas en la lluvia... Es hora de morir.» Phillip K. Dick, Blade Runner.

VE A LA PÁGINA 58

MULTIRACING VS. TOP GEAR RALLY

DOS TÍTULOS DE CARRERAS CARA A CARA

VE A LA PÁGINA


FLASHBACK

Super Mario 64, Mario Kart 64, Wave Race 64, Blast Corps, Shadows of the Empire, Pilotwings, Turok e ISS 64. Retrato de la élite en 64 bits.

VE A LA PÁGINA


MISCHIEF MAKERS

UN DELIRANTE FESTIVAL DE PLATAFORMAS.

VE A LA PÁGINA


FIFA '98

¿Cómo se portarán los chicos de Clemente en Nintendo 64?

VE A LA PÁGINA


GOLDENEYE

Martinis, coches, chicas y un reloj más caro que el de Julio Iglesias... Bond se merece lo mejor. Lo mismo que tu consola.

GARANTÍA



Como los cartuchos de Nintendo 64 son caros, no concedemos una Star Game a ningún juego que no hayamos completado. Esto significa que puedes comprarte el juego laureado sin temor a equivocarte. Por otro lado, como hemos llegado al final, nos sabemos un montón de trucos (y te los explicamos, que es lo importante).

Qué significa cada cosa



La Nintendo 64 puede generar unos gráficos que están a años luz de los de los otros soportes. ¿Hace el juego justicia a la consola?



¿Están bien las cancioncillas? ¿Le dan ambiente al juego o es mejor desactivar el sonido? ¿Y los efectos? A lo mejor te dan ganas de quitarte el «sonotone».

9 TECNOLOGÍA

¿Utiliza correctamente el anti-aliasing, el Z-buffering, el mip-mapping, los súper procesadores Silicon Graphics?¿Sí? ¡Es técnicamente perfecto!



Después de gastarte un dineral en el juego, lo menos que cabe esperar es que sea largo además de alucinante. Aquí te decimos si podrás disfrutar durante semanas o si lo aburrirás en cuatro días.

VEREDICTO

La puntuación del final es la definitiva. Intentamos, mediante sesudos cálculos paracientíficos, calibrar el grado de placer que vas a obtener con el juego.

BAKU BOMBERMAN

Tras siete años en el Tibet, Bomberman se convierte a la religión verdadera: N64. ¡Aleluya!

VE A LA PÁGINA


CHAMALEON TWIST

Lagarto, lagarto. Japan System te enseña a cazar moscas con la lengua.

VE A LA PÁGINA


AUTOMOBILI LAMBORGHINI

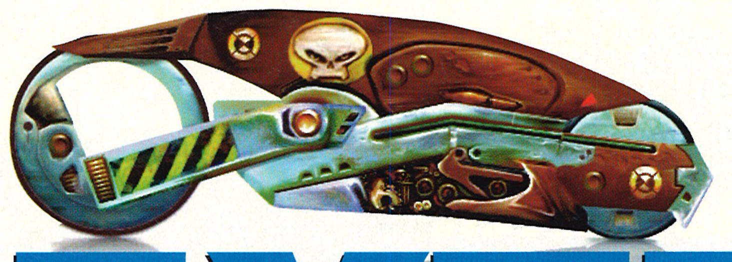
¿Tu mejor amigo te quita los ligues? Necesitas un Lamborghini (si la estrategia te falla, atropéllalo).

VE A LA PÁGINA


F1 POLE POSITION

El mundial se ha acabado, pero empieza en la Nintendo 64.

VE A LA PÁGINA

EXTREME

¿Más rápido que una bala? ¡Y tanto! ¿Mejor que Wipeout? Esto...

CIRCUITOS

El meollo del juego son los circuitos. Hay doce en total, divididos en cuatro tipos: desierto, minas, ciudad y estación espacial. Pero el nivel de dificultad no aumenta de forma suave y progresiva. No seas iluso...

DESIERTO: uno

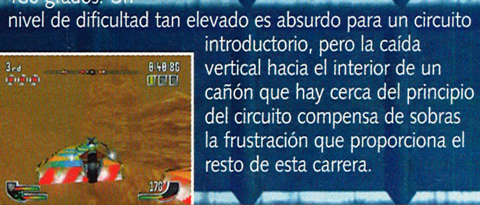
Una introducción complicadilla a las carreras del futuro en Júpiter. La primera carrera del desierto es una mezcla de curvas serpenteantes, dobles vías y túneles excavados en roca. También hay un salto hacia el final del circuito, donde los adversarios tienen la fea costumbre de tirar minas para que el jugador no supere este último obstáculo antes de llegar a la meta.



DESIERTO: dos



Con unos gráficos asombrosos, esta segunda incursión en las arenas de la galaxia combina tres vías dobles con tres giros de 180 grados. Un nivel de dificultad tan elevado es absurdo para un circuito introductorio, pero la caída vertical hacia el interior de un cañón que hay cerca del principio del circuito compensa de sobras la frustración que proporciona el resto de esta carrera.



DESIERTO: tres

La última carrera del desierto es un refugio para unidades industriales abandonadas y para una impresionante nave espacial alienígena. A mitad de camino hay un momento en el que puedes escoger entre saltar hacia el cielo o caer en la arena del desierto; hacia al final hay un tirabuzón de 360 grados un poco difícil.



CIUDAD: uno

En un túnel industrial largo y lleno de curvas empieza la primera carrera en la ciudad. Después hay una larga calle con farolas a ambos lados y un desvío en una caída alucinante que conduce a dos delicias de 360 grados. Hacia el final se pueden escoger varias rutas, entre las que hay un chicane muy difícil.

CIUDAD: dos

Una cuarta parte de la segunda carrera en la ciudad tiene lugar en dos circuitos que se extienden uno junto al otro. Además, hay un túnel industrial bastante largo, un chicane dificilísimo, un panorama urbano desolado, una fantástica caída hacia un túnel submarino y varios relámpagos que destruyen algunas partes del escenario.



CIUDAD: tres



Comienza como uno de los tres primeros niveles: el escenario está lleno de grúas, montones de tierra y una mina abandonada. Pero el entorno de la última carrera urbana pronto se transforma en una ciudad desolada. La mejor parte de la carrera es un aparcamiento de varios pisos, en el que derraparás esquivando muchos autobuses convertidos en chatarra calcinada.



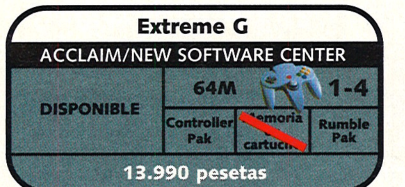






◁ Un pequeño cohete nos precede en la segunda carrera de las minas. Cuidado, porque al final el camino se divide en dos.

▽ Armado hasta los dientes con dos misiles. Envíalos zumbando...







MINAS: uno



Teniendo en cuenta que este circuito aparece hacia la mitad de la partida, tiene una dificultad sorprendentemente baja. Comienza bajo la sombra de una grúa gigante y sólo incluye dos saltos y una curva de 360 grados que resultan fáciles de atravesar. Sin embargo, no os abandonéis a la desidia: hacia el final hay una curva muy difícil en forma de diadema.



MINAS: dos

Escenificada en su totalidad dentro de una mina, esta carrera está repleta de murciélagos y meteoros y es mucho más difícil que la anterior. Hay caminos alternativos por encima y por debajo del principal; de un salto se llega a una especie de paso directo hacia un camino recto, desde el que se retorna al camino principal efectuando un salto hacia abajo desde gran altura.



MINAS: tres

Quizás es la carrera más difícil de todas. El tercer circuito ambientado en las minas recorre una serie de carreteras sin raíles. A ambos lados del camino hay ríos de lava y, a menos que derrapes con fuerza, acabarás cociéndote en ellos al baño maría. Aquí están algunas de las curvas más peligrosas del juego hasta este punto y, en un apunte de lo que después será Wally Warp, hay una pared irregular verde en el mismísimo final.



ESTACION: uno



La primera de las magníficas carreras espaciales está repleta de los restos de naves espaciales alienígenas desguazadas. El circuito tiene un recorrido majestuoso y diversificado. La parte principal de la carrera es un tirabuzón de 360 grados seguido por una serie de curvas de 180 grados, pero también hay caídas verticales y los mejores objetos de bonus del juego.

ESTACION: dos

La principal característica del segundo mundo espacial son los tres tramos consecutivos de doble vía que se encuentran hacia la mitad del circuito, en los que derrapar es esencial para sobrevivir. Además, hay unas paredes opacas de estilo Stargate que dificultan aún más las cosas. Diseño brillante y dificultad excesiva.





ESTACION: tres

Al fin es de día en *Extreme G*. En una última carrera estupenda donde abundan los objetos volantes y unas caídas que desafían las leyes de la gravedad. A los lados hay extraños edificios médicos de estilo Expediente X: estamos en un entorno espacial con un toque rural y unas curvas especialmente cargantes.





COMPETICIONES MULTIJUGADOR
Torneo: funciona igual que el modo de un jugador excepto en que dos personas pueden tomar parte en la carrera y cada una de ellas puede calificarse para progresar en el juego. Para los torneos están disponibles los doce circuitos del juego.
Copa: 16 jugadores pueden competir en este modo de juego, aunque el formato sigue siendo uno contra uno. Cuando uno de los jugadores pierde una carrera, queda fuera de la competición. Un poco como la Copa del Rey de fútbol, pero con motos y tirabuzones asesinos.
Cara a cara: una forma sencilla de saber quién es mejor con *Extreme G:* entrar en este modo de juego y ponerse a correr como un loco para ganar a un rival humano. Disponer de todas las armas y circuitos del juego le añade emoción.
Capturar la bandera: en los circuitos hay unas banderitas con las letras «XG» que hay que recoger en las tres vueltas de la carrera. Si ganas a tu rival, perfecto. Si no, INTÉNTALO DE NUEVO.





ARMAS

La velocidad es lo más importante en Extreme G, pero ¿estaría completo algún juego de carreras futuristas sin armas superletales? Éste no, por supuesto...

STANDARD

Las ocho motos están equipadas con uno de los tres cañones estándar que dejan temporalmente fuera de combate a los oponentes. El cañón Laser (en las motos Khan y Raze) dispara continuamente y frena a los rivales, pero daña poco sus escudos. El cañón de Pulse es el menos potente de los tres (en los vehículos Grimace, Rana y Apollyon); sólo puede realizar un disparo por segundo y casi no causa ningún daño al objetivo. El cañón Excel —que se encuentra en las motos Mooga, Maim y Jolt— es, con mucho, el mejor de los tres; con su rápida frecuencia de disparo (unos cuatro tiros por segundo) y su diseño con aros verdes, es el más espectacular y provoca muchos daños en los adversarios.



Definición de «complicado»: un circuito sin raíles, lava a ambos lados y una moto explotando delante de ti que bloquea el paso.

No es ni de lejos lo que se llamaría un láser estándar, sino un misil guiado por láser. De todos modos, funciona.

ESCUDOS

Cada una de las motocicletas tiene un escudo transparente que la protege de los impactos enemigos. El nivel de escudo desciende a medida que se reciben impactos (la barra de estado inferior izquierda indica la cantidad de energía restante), por lo que hay que buscar unos iconos denominados Shield Recharge que tienen forma de esferas rojas y están repartidos por los circuitos. Cuando te están disparando, el escudo aparece como una película gris opaca. La protección también disminuye si chocas mucho con objetos del escenario.







Es espectacular, pero esta colisión reduce los escudos de la moto en unos cuantos puntos.

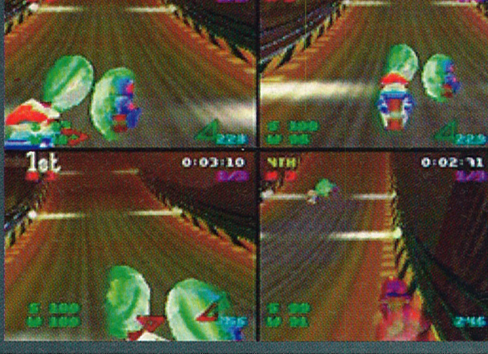
Buen trabajo. La moto que tienes delante está sintiendo la luz de tu láser.





Esta moto es Roach, la que puedes conseguir cuando acabas todo el juego con el nivel de menor dificultad.

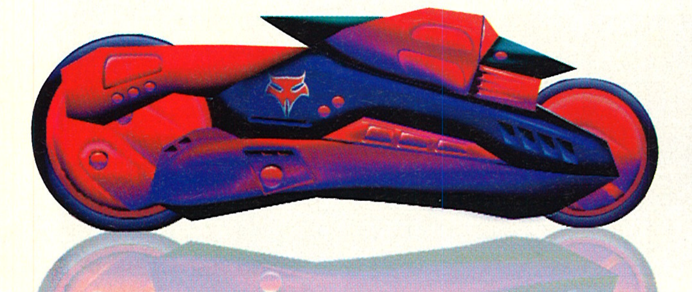
El problema es que cuando hayas conducido una Roach, jamás querrás volver a llevar las otras motos.

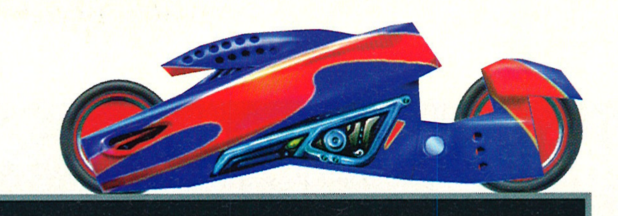




Eso que hay en el cielo por encima de ti son los últimos restos del arma que acabas de utilizar.

Colisión de tres jugadores. Difícil, pero no imposible.





NITRO
En todas las carreras, tienes garantizados tres aceleradores Nitro para tu moto, que dan unos cinco segundos de velocidad extra. Debido a que la velocidad a la que circulas ya es bastante alta, las rectas son el mejor lugar para aprovechar los Nitro. Si los empleas en curvas o en chicanes, acabarás pegándotela con las paredes y no conseguirás ninguna ventaja.

OBJETOS

MISIL ESTÁNDAR (STANDARD MISSILE) Arma frontal imprecisa y poco espectacular que tiene un impacto limitado. Abunda en los últimos niveles, cuando la dificultad aumenta y los adversarios son más difíciles.	***ESCUDO DE POTENCIA (POWER SHIELD)*** El escudo más sencillo. Se limita a instalar un recubrimiento protector sobre la moto durante un tiempo limitado.	***MISIL AUTOMÁTICO (HOMING MISSILE)*** Impresionante. Con estos misiles no hace falta apuntar: buscan automáticamente a tus rivales, por muy adelante que estén.	***MISILES DE AGUJA (MULTIPLE NEEDLE MISSILES)*** Grupo de bombas puntiagudas que saltan hacia adelante y pinchan las ruedas de las motos que encuentran. La mayoría de las veces tienen una precisión devastadora.	***INVENCIBILIDAD (INVINCIBILITY)*** Aunque eres visible, tus rivales no podrán verte. Si tienen suerte pueden acertarte con un rayo, pero en general sólo conseguirán tocarse entre ellos.	***MISILES TRASEROS (REAR FIRING MISSILES)*** Se recogen en parejas y son perfectos para eliminar del retrovisor a los perseguidores, especialmente cuando estás luchando por la primera posición.
INVULNERABILIDAD (INVULNERABILITY) No ofrece ningún escudo visible, pero impide que los enemigos te causen daño alguno. Dura más que el Power Shield y los impactos no lo eliminan.	***BOMBA DE MORTERO (MORTAR BOMBS)*** Parecen chimeneas situadas a los lados del vehículo, pero son unas armas letales de corto alcance que desatan un diluvio de explosivos.	***MINA DE PROXIMIDAD (PROXIMITY MINES)*** Al soltarla, maniobra de forma automática hasta que encuentra a tu perseguidor más cercano y explota.	***RAYO LATERAL (ION SIDE BLAST)*** Al activarlo, salen unos rayos desde ambos lados de tu moto que impiden que nadie te adelante.	***RELÁMPAGO (PHOSPHOR FLARE)*** Una bomba aturdidora que produce una luz blanca cegadora y deja fuera de combate temporalmente a todos tus adversarios.	***PULSO ESTATICO (STATIC PULSE)*** Proyecta hacia adelante un semicírculo de luz que inutiliza las armas y la dirección de los rivales que encuentra en su camino.
RAYO FRENADOR (TRACTOR BEAM) Como un imán: se dispara desde la parte superior de la moto y frena bruscamente al adversario más cercano.	***MINA LÁSER (LASER LIMPET MINES)*** Minas que se quedan pegadas en la pared, activan un rayo láser horizontal y fulminan al primero que las atraviesa.	***MINA ROTATIVA (MORNING STAR)*** Una mina con un bastón y un nombre bastante estúpido. Rota hasta que una moto activa el detonador. La explosión es suficientemente potente como para eliminar totalmente al afectado.	***TURNOREACTOR (FLAME EXHAUST)*** Da una punta extra de velocidad. Si los adversarios están cerca de tu espalda, pueden quemarse con las llamas que emitirás.	***CAMBIAZO (WALLY WARP)*** Se utiliza para hacer retroceder a un rival. Primero dejas caer el objeto de salida (donde aparecerá tu pobre víctima), y después el de entrada (de donde desaparecerá el afectado) lo más adelante posible.	***SHIELD RECHARGE*** RECARGA DE ESCUDO (SHIELD RECHARGE) Esferas rojas que recargan la energía. Abundan en todos los circuitos, pero hacia el final del juego son más escasas.



Lo creas o no, Extreme G es aún mejor para un solo jugador

En el último nivel toparás hasta con platillos volantes.

Éste es el salto al aparcamiento de varias plantas con autobuses

Las curvas simples de la primera pista en el desierto es ideal para 2 jugadores





(Arriba) Aquí no hay Roach, monada . (Derecha) Game Over. Has palmado.

Sería apropiado decir que Extreme G es rápido. De hecho, es tan rápido que muchas veces te planteas si estás controlando totalmente tu moto. Lo más probable es que no lo hagas (al menos al principio). En estos circuitos llenos de requiebros, giros, curvas y caídas muchas veces te quedas desorientado y agobiado. Y las motos enemigas no sirven precisamente de ayuda, porque conocen perfectamente el recorrido y rápidamente ocupas la última posición. En fin, que te ves obligado a luchar para recuperar posiciones y un poco del orgullo perdido. Como debes quedar sexto, cuarto o segundo para calificarte, esto puede resultar bastante frustrante.

Extreme G requiere una perseverancia que luego sabe como recompensar con creces.

Cuanto más familiarizado estás con los circuitos, mejor es el juego. Al final, cuando has completado los doce recorridos —en las competiciones Atomic, Meltdown y Critical Mass— tienes ganas de comenzar otra vez desde el principio. En concreto, las tres últimas carreras son increíbles.. Extreme G es, además de otras cosas, un juego espectacular que vale la pena ver. Combina de una forma sorprendente Blade Runner y Alton Towers y, por su velocidad, gana a Wipeout en su propio terreno. Como también sucede en Turok, hay demasiada niebla en el horizonte. Pero cuando tienes la oportunidad de ver bien los escenarios ambientados en Júpiter, no quedas decepcionado. Tirabuzones en vías dobles, caídas en cañones nublados, giros de 360 grados... la imaginación invertida en este juego es como para quitarse el sombrero.



ESCENARIOS DE BATALLA

Además del formato estándar de carreras, Extreme G presenta cuatro circuitos diseñados especialmente para partidas multijugador.

CIRCUITO: uno

Algo parecido a un aparcamiento de varios pisos para coches, este escenario es el más prolijo en objetos que puedes recoger. Contiene cuatro pisos para moverse hacia arriba y abajo, con rampas en los lados y una vía central desde el nivel tres.



◁ Tres jugadores confinados en un espacio muy pequeño. Posiblemente olerá un poco.



CIRCUITO: dos

Un nivel de tres pisos de diseño un poco más simple: sólo posee cuatro salas enormes en las que se desarrolla la carrera. Las salas están comunicadas con rampas y, como albergan pocos objetos, para ganar hay que saber dónde buscarlos.



▷ Las armas son la forma más perversa de alcanzar el éxito en Extreme G. ¡Utiliza los misiles!



CIRCUITO: tres

Su característica más destacada son unas rampas muy duras. Hay tres pisos y, al igual que en el anterior circuito, las salas son bastante grandes. Sin embargo, hay más objetos para recoger, lo que garantiza unas carreras llenas de acción.



◁ Si hay tres jugadores, uno de ellos dispone de media pantalla. Un poco injusto.



CIRCUITO: cuatro

Tres rampas configuran el último circuito del modo de juego Battle, pero no hace falta ningún mapa para orientarse porque tú comienzas en un extremo y tu rival en el otro. Para encontraros, pues nada: hacia adelante. No es que sea muy emocionante.



▷ Este circuito es más bien tonto. ¿Qué atractivo tiene correr en una caja de zapatos?





Lo único que no está a la altura es el armamento. Quizás sea porque hay demasiadas armas (18 en total) o porque son demasiado aleatorias, o demasiado parecidas, pero el caso es que no tienen el impacto que deberían. Habría sido mejor que una voz indicase durante el juego cuál es el arma que estás recogiendo o que, al menos, apareciese un texto en pantalla.

Hasta que conozcas muy bien el juego, pocas veces recurrirás a las armas porque, cuando las utilices, nunca estarás demasiado seguro de cuál será el resultado. Por otro lado, hay artilugios como el Mortar Rocket que parecen causarte más daño a ti que a tus enemigos, y muchas veces te dejan tirado en la pista. Naturalmente, esto no es demasiado agradable. *Extreme G* te obligará a trabajar mucho para conseguir tu merecida recompensa. No es el tipo de juego en el que empiezas y, directamente, puedes jugar bien; esto no es posible en un título de carreras que está lleno de curvas en ángulo recto y tirabuzones. Pero cuando te acostumbras a él, acaba siendo un entretenimiento compulsivo. Y, además, de momento no hay nada como él en N64.

¿Es mejor que *Wipeout 2097*? Honestamente, son juegos de tipos diferentes. *Wipeout* es una introducción más sencilla y menos brusca a los peligros de la carretera del futuro. También se maneja de forma distinta, con sus especies de hovercrafts flotantes. *Extreme G* proporciona una sensación sólida de estar sobre la pista, tiene menos movimientos vertiginosos y ofrece más velocidad. En consecuencia, es igual de bueno pero, probablemente, no es mejor. Si estuviesen disponibles para la misma plataforma, se complementarían perfectamente.

Este juego es otro título espléndido de Acclaim y es un buen precedente para *Forsaken*, su próximo lanzamiento para N64.



△ *A big intergalactic meatball. If it touches you, you turn into a noodle-doodle. Erm, probably.*

Extreme G pronto podría ser superado por *F-Zero 64*, de Nintendo, pero, en cualquier caso, merece la pena, y si se juega un poco para adaptarse a él pronto se descubre que es un excelente título de carreras. Recomendado encarecidamente.

TRUCOS A PEDRADAS

Cada vez que acabas una etapa difícil de Extreme G te dan una palabra clave que tienes que introducir en la pantalla correspondiente al nombre del circuito (en caso de que no la encuentres, es accesible a través del botón frontal derecho en la pantalla de selección de moto). Las claves permiten activar algún truco que cambia un poco las partidas. Éstos son algunos de los trucos que hemos encontrado hasta ahora.

Boulder (piedra) — transforma tu moto y todas las demás en cantos rodados
Fisheye (ojo de pez) — cambia la perspectiva de la cámara con la forma de una pecera.
Magnify (ampliar) — pone la perspectiva en la parte frontal de la moto. Ideal para provocarte taquicardia.
Banana (banana) — no hemos detectado qué cambio provoca.



8 GRÁFICOS
Circuitos atractivos e imaginativos en los que se utiliza niebla para disimular los cambios bruscos.



7 SONIDO
La música instrumental de Wipeout 2097 ha sido sustituida por orquestaciones de teclado para baile.



8 TECNOLOGÍA
Utiliza de forma experta las posibilidades de la N64 para lograr más velocidad y unos scrolls rápidos y suaves.

8 DURABILIDAD
Pasa tiempo con este juego y recogerás los dividendos.

VEREDICTO
Pese a todas las maravillas que se han dicho de él, Extreme G no es mejor que Wipeout. Cumple las promesas que se habían hecho y es entretenido. Un juego majestuoso, imaginativo y con clase.

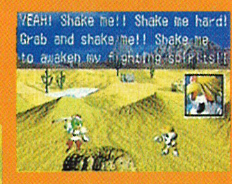






Ajá, un consejo para controlar el juego. Estos mensajes facilitan mucho las cosas.

Traducción al inglés de las letras del próximo disco de una conocida tonadillera viuda.



Los personajes del videojuego tienen un comportamiento bastante adolescente.





Si, eso, a regar las plantas. Y después, proponemos el sacrificio ritual de un guionista de juegos.

¿De quién habla? ¿Celes? ¿Pero a quién se le ocurren estos nombres?

En el delirio que preside todo el juego no podían faltar canciones populares anglosajonas.

MISCHIEF MAKERS

EL MUNDO ESTA LOCO, LOCO LOCO Y LOCO

Mischief Makers		
NINTENDO/TREASURE		
Disponible	64M	1
Memoria en cartucho		
8.990 pesetas		

7 GRÁFICOS
Es 2-D, pero sus personajes son adorables y el entorno es casi demasiado imaginativo.

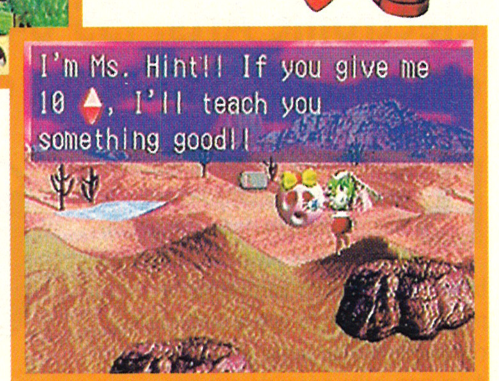
7 SONIDO
Los efectos de sonido y música son tan raros como el resto del juego y, además, muy buenos.

7 TECNOLOGÍA
La N64 demuestra ser tan buena con los gráficos 2-D como con los tridimensionales.

9 DURABILIDAD
Es mucho más fácil si sabes inglés, pero está a tope de elementos que alargan la esperanza de vida del juego.

VEREDICTO
En un mundo que suele ir escaso de imaginación, Mischief Makers rompe todas las reglas.





Una propuesta interesante y poco común en un videojuego, ¿no te parece?

Quizás es inevitable (y nada sorprendente) que una gran parte de los incontables textos incluidos en *Mischief Makers* sean idénticos a los útiles consejos de ayuda de *Super Mario 64.* Ya sabéis de qué hablamos: consejos sobre algunos aspectos del control del juego que son totalmente obvios (aunque también hay algunas explicaciones menos insultantes acerca de objetivos específicos de las misiones).

Un ejemplo: en «Meet Calina», la hermana gemela de Marina se ha dedicado a sembrar el caos suplantando a nuestra heroína. Cuando pasas por allí, los maltrechos habitantes del pueblo creen que volverás a fastidiarles y exclaman cosas como: «¿vuelves para enseñar otra vez tu Slide Jump? ¡Nosotros también podemos derrapar manteniendo apretado el control de dirección y pulsando A!».

Bueno, más o menos. (De hecho, en nuestra Redacción también pasan estas cosas; cuando llega cierto elemento del equipo de Redacción de Magazine 64, le gritamos: «¿Qué, Sergio? ¿Otra vez vas a sacar de la fiambrera ese apestoso bocadillo de chistorra? ¡Nosotros también comemos, pero preferimos ir al restaurante de la esquina!»).

Sin embargo, todo esto sólo sirve para resaltar el alegre surrealismo que abunda en todo el juego, que, en nuestra opinión, es algo muy positivo. Resulta muy refrescante dar de vez en cuando con un título verdaderamente excéntrico. La única precaución que debes tomar es no jugar demasiado rato seguido, porque te podrían pasar cosas raras por la cabeza.

La mecánica de juego de *Mischief Makers* pertenece a la vieja escuela, pero el título se basa en un sistema muy sutil y divertido y, además, rebosa inventiva por todos los lados. De acuerdo, es 2-D (con fragmentos en 3-D), pero es increíblemente divertido: muchos jugadores pasarán ratos interminables depurando sus técnicas de saltar, arrojar cosas y derrapar.



La atención puesta en los detalles merece elogios. El delantero francés empieza a correr con dirección al graderío, antes de que el balón haya tocado la red.

Otro delantero a punto de alcanzar la glória

Otro gol memorable. Y no se vayan todavía, aún... Bueno, ya sabes lo que sigue.

FIFA '98
RUMBO AL MUNDIAL

En la nueva edición de FIFA de Electronic Arts, ISS 64 parece haber encontrado la horma de su zapato



Algunos jugadores demuestran su hambre de goles desde el primer minuto. Esto es espectáculo.



Cada gol va acompañado de una celebración de lo más pintoresca. Algunos hasta sacrifican una doncella. Bueno, no tanto, dejémoslo en un cordero.

Lo mejor de *FIFA '98* es que sus desarrolladores canadienses finalmente han dado con lo que hace que un juego de fútbol sea bueno y han sabido aprovechar al máximo esa licencia por la que muchas compañías darían hasta el tejado. Asimismo, salta a la vista que han prestado mucha atención a *ISS 64*, de Konami, a la hora de producir esta entrega.

Sin ir más lejos, vemos a los jugadores realizar jugadas de una complejidad inusitada y corren como nunca lo habían hecho en un *FIFA*. Sus movimientos son, además, asombrosamente realistas. Incluso el árbitro es protagonista de escenas muy curiosas. Cuando saca tarjeta amarilla, el jugador sancionado se da la vuelta para que el letrado pueda tomar



nota del número de su camiseta. Y cuando los jugadores no están de acuerdo con alguna decisión arbitral, protestan tan enérgicamente que el árbitro retrocede asustado.

Otra prueba de la calidad del juego es el aspecto de los jugadores. Es tal el cuidado por los detalles que es posible identificar quién está en el terreno de juego en todo momento. Por ejemplo, podemos apreciar que el número 23 del F.C.Barcelona, Iván de la Peña, luce el mismo corte al cero

CINCO COSAS ESTUPENDAS DE FIFA '98

Ahora que por fin está al nivel de iss 64, la nueva edición de FIFA puede presunir de 5 cosas

Tacticas

1 En FIFA '98 encontramos una gran variedad de tácticas y modalidades de juego. Al igual que el año pasado, tenemos opciones de Formación, Estrategia, Sustituciones y Posiciones, pero este año además nos emocionamos con novedades como las patadas, la predisposición a los ataques, las agresiones y la señalización de jugadores. Es probable que sólo fanáticos irredentos de este juego utilicen algunas de opciones disponibles. En todo caso, ahí están si las quieres.



Personalización

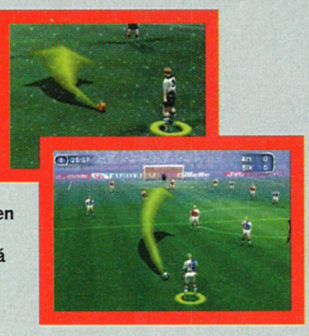
2 Comprar y vender es una parte indispensable de la experiencia futbolística. Aquí contamos con la posibilidad de invitar a cualquier jugador del mundo a formar parte de nuestro equipo (siempre que tengamos dinero suficiente en nuestra cuenta corriente para hacer el fichaje, claro). Igualito que el mundo real, vamos. Muy importante también es la opción que nos permite personalizar a los jugadores, cambiando su pelo, cara, color de piel, uniforme y posición. Así, por fin podrás jugar con tu equipo ideal.





La flecha indicadora

3 Utilizando el stick analógico y los botones L y R puedes ajustar la trayectoria y curva de cualquier balón inerte que elijas. Lo mejor es que puedes hacer que un balón entre desde córner sin demasiados problemas, o lanzar tiros libres cambiando los jugadores de lugar para que alcancen el balón antes de que tu oponente pueda siquiera comprender qué está pasando. Fabuloso.



La Licencia



Por supuesto. Pero esta vez mira lo que han hecho con ella: todos los equipos que participan en una competición clasificatoria para el mundial están presentes. Así, aparte de los equipos más conocidos de FIFA, puedes jugar con Zaire, Togo y Algeria, entre muchos otros. Y ahí están, cómo no, España, Francia, Gran Bretaña, Brasil , Italia y un largo etcétera de equipos célebres. Los nombres son todos reales y van acompañados de las caras que les corresponden. Lo mejor, sin duda, es que FIFA '98 incluye todos los equipos de la liga actual, temporada 97/98. ¿Alguien da más?

La Jugabilidad

Nos hallamos ante un juego de excelente jugabilidad, rápido y con la posibilidad de llevar a cabo multitud de jugadas espectaculares: regates, pases, chilenas y remates. Todo un festival de balompié. Tenemos un mejor control sobre los jugadores que antes y se ha contemplado la opción de cuatro jugadores, casi imprescindible en todo título de fútbol que se precie.



Y AHORA FÚTBOL SALA
Si los rigores de *FIFA* al aire libre no te dejan satisfecho, prueba los refulgentes suelos de pista cubierta. Por primera vez, el fútbol sala está a la altura de las circunstancias. Presta atención a los magníficos reflejos de los jugadores sobre el piso y verás cómo nos das la razón





GO! GO!

que el personaje real. Otra sorpresa que contribuye a elevar a *FIFA '98* a la categoría de divertimento total la encontramos en la figura del portero. Éste puede realizar multitud de paradas diferentes, algunas muy espectaculares, como cuando golpea el balón con los puños. Además, se enfada y patalea cada vez que le marcan un gol. Sus reacciones contrastan con las de los jugadores, que celebran de las formas más curiosas y variadas cada tanto que marcan. Si hay algo de lo que no se puede acusar a los desarrolladores es de haber sido tacaños con las opciones. Podrás elegir entre todos los equipos clasificados para el mundial de 1998 y las alineaciones de los países correspondientes. También te permiten fichar jugadores –esta vez a cambio de dinero-- o convocarlos para la selección. Prueba a crear ligas y torneos con cualquiera de las formaciones de la base de datos. Existen varios modos de juego, incluyendo Copa de Europa, Copa de Campeones de Copa, Copa del Mundo , y copas personalizadas (puedes diseñar tus propios campeonatos). Y, por supuesto, nos encontramos de nuevo con la opción de fútbol sala con unos escenarios muy trabajados. A modo de ejemplo, cabe destacar la sensación de realismo que proporciona el reflejo de los jugadores sobre el suelo. Por otra parte, *FIFA '98* te concede la libertad de determinar las condiciones climatológicas a tu antojo. El único defecto lo hemos encontrado en el seguimiento de la cámara, que continúa siendo un tanto brusco (a pesar de que se aprecia una mejora respecto a anteriores entregas).

No nos cansamos de alabar el esmerado detalle del que hace gala esta entrega de *FIFA*. Observa si no, los 16 estadios internacionales donde se celebran los encuentros: son fieles reproducciones de los originales. Si te fijas, comprobarás cómo el césped está levantado en algunas zonas o que algunas áreas de la portería están desgastadas. Tienes la oportunidad de elegir entre distintos tipos de cielo, tanto de día como de noche. Además, hay banderines de córner, los jugadores se «tiran a la piscina»... En fin, parece que la lista de posibilidades no tuviera fin. Las voces están dobladas al castellano por los comentaristas deportivos de la Cadena Ser Manolo Lama y Paco González, y se han traducido los textos en pantalla. En definitiva, creemos que *FIFA '98* está muy por encima de anteriores entregas de la serie, en particular de *FIFA 64*, que, con esta edición, queda definitivamente borrada del mapa.



Los propios de un juego de calidad. Sin los cortes y empalmes de un juego de PlayStation.

8 SONIDO

Fantásticos efectos de estadio y música soberbia. Manolo Lama y Paco González en los comentarios.

7 TECNOLOGÍA

Muchas opciones y más rápido (aunque no lo suficiente). Anuncia un FIFA '99 glorioso.

8 DURABILIDAD

Toneladas de material con el que experimentar hasta llevarse el título mundial, la liga nacional u otra competición cualquiera.

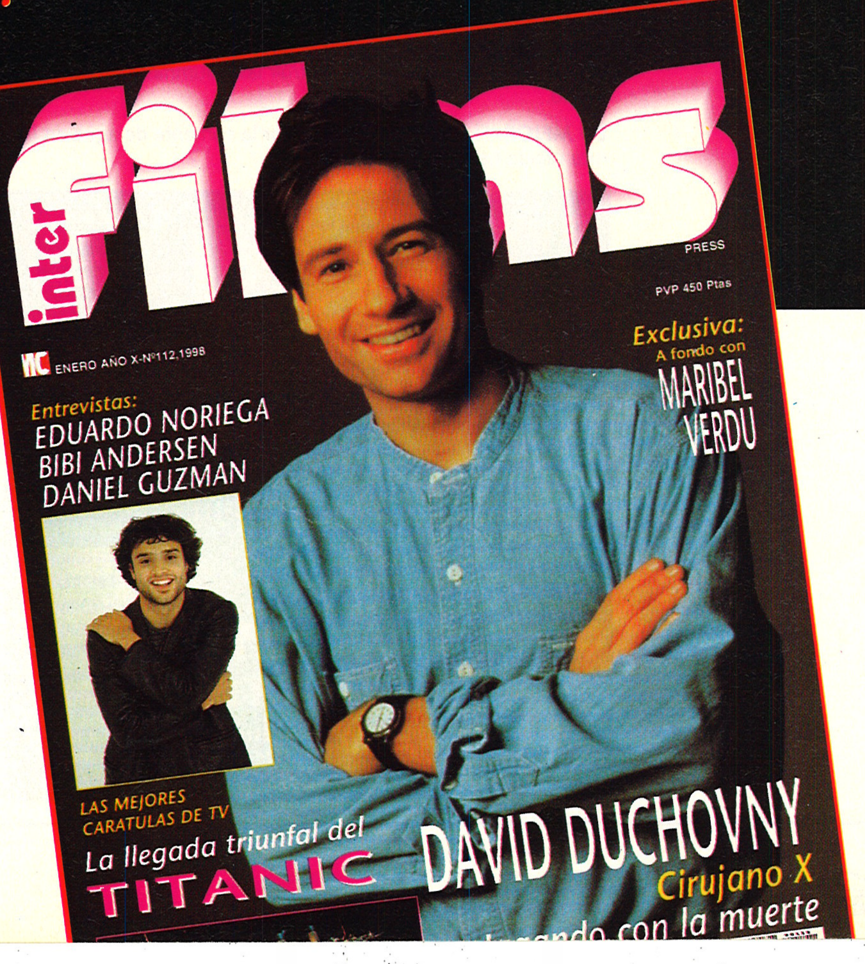
VEREDICTO

Una agradable sorpresa. Técnicamente muy solvente y, por encima de todo, un excelente juego de fútbol. Como tiene que ser, vaya.





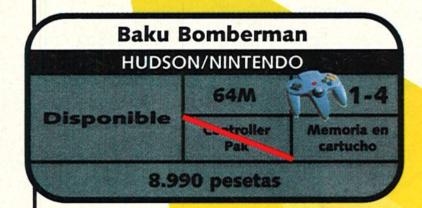
Tu Revista de CINE y VIDEO que lo tiene TODO: actualidad, entrevistas, reportajes, coleccionables...
En este número: ***EL"TITANIC" Y OTRAS CATÁSTROFES***. Entrevistas **BIBI ANDERSEN, DANIEL GUZMÁN, EDUARDO NORIEGA** y "A FONDO con **MARIBEL VERDÚ. DAVID DUCHOVNY,** de **"EXPEDIENTE X"** a **"JUGANDO CON LA MUERTE".**
Todos los Grandes **ESTRENOS** de **CINE y VIDEO** de **ENERO**. *Y además* ***FICHAS, CARATULAS, LEYENDAS...***



¡ COMPRALA YA !

POR SOLO

450 pts



Directo desde Hudson Soft, y pasando por la Super, el laureado Bomberman entrega su explosivo espíritu a la tridimensionalidad.

BAKU BOMBERMAN

Green Gardens

Muchos puzzles fáciles para comenzar, incluyendo algunas llaves ocultas que se pueden detectar utilizando diferentes ángulos de cámara. La forma de encontrar el último interruptor verde es utilizar algunas bombas para destruir las columnas y entrar por el tejado.

LO MEJOR: El descenso flotando por la corriente de agua en la ruta rápida hacia el primer área.

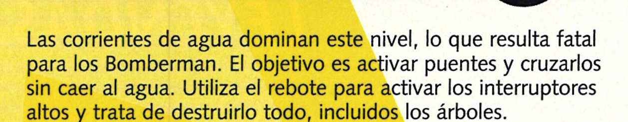


◁ ¿Qué puedes hacer aquí? Los bloques combustibles te dan una pista...

▽ El detalle preferido de nuestro analista. Es como un niño...

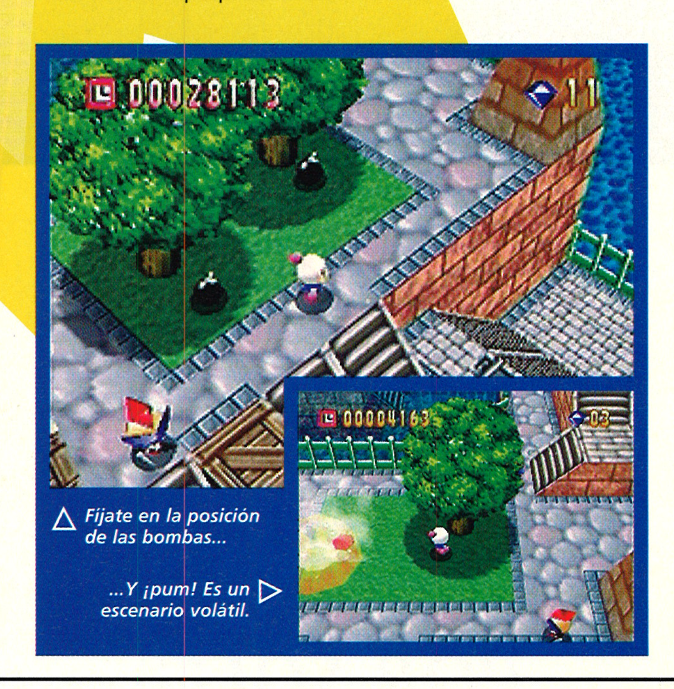
△ Este sapo pequeño y ladrón te roba siempre el cristal.

Blue Resort



Las corrientes de agua dominan este nivel, lo que resulta fatal para los Bomberman. El objetivo es activar puentes y cruzarlos sin caer al agua. Utiliza el rebote para activar los interruptores altos y trata de destruirlo todo, incluidos los árboles.

LO MEJOR:
Los soldaditos que patrullan con sus fusiles.



△ Fíjate en la posición de las bombas...

...Y ¡pum! Es un escenario volátil. ▷

Aunque no se trata de nuestro archiconocido fontanerito italiano, Bomberman ya es un personaje célebre en el pasado de Nintendo. Éramos muchos los que esperábamos una continuación de la legendaria saga en 64 bits, aunque teníamos ciertas reticencias respecto a su conversión. ¡Pues bien! He aquí la vieja esencia de Bomberman, pero, esta vez, poligonal.

B64 mantiene sus modos de juego originales --«aventura» y «batalla»--, pero esta vez se han trastocado un poco los papeles. Mientras que en las versiones anteriores había sido un título representativo como multijugador y algo pobre para consoleros solitarios, ahora los programadores han volcado sus esfuerzos en el modo «aventura» por encima de todo. Los seis niveles de «batalla» están representados en 2-D —aunque simulen lo contrario— y te permiten organizar verdaderas fiestas en casa con tus amigos. Sin embargo, hay que reconocer que el modo «aventura» es muy superior: tienes acceso libre a cuatro mundos desde el principio (que a su vez están divididos en niveles) y, superados éstos, a otro más. Todos ellos están generados en 3-D y hacen gala de una cámara aérea de autentico lujo. Con los botones «C» de tu mando podrás girar la vista alrededor de tu personaje, acercarla y alejarla. Cuando domines la técnica, te será muy útil para encontrar objetos aparentemente no visibles.

Por otra parte, la variedad de los niveles (¡exteriores!) y el control analógico de tu pequeño experto en explosivos son otras dos maravillas de las que no encontrarás rastro en el modo «batalla».

Sin embargo...
La modalidad para un solo jugador también tiene sus pequeños (o no tan pequeños) defectos:
- Te costará un tiempo controlar la cámara hasta que conozcas un poco los escenarios, y en ocasiones te hará volver sobre tus pasos sin tener muy claro adónde vas.
- Los enemigos se «regeneran» al cabo de un tiempo. Si exterminas toda forma de vida en un área y después de un rato vuelves a ella, te la encontrarás de nuevo repleta de enemigos. Esto contribuye a que te pierdas con facilidad.
- Si te haces pronto con las vistas y tu sentido de la orientación es bueno, aún será peor: los niveles se te antojarán cortos y puedes acabar el juego en menos de una semana.
- Los puzzles, que al principio pueden ser un reto a tu perspicacia, pronto empiezan a redundar en sí mismos y pierden interés.
- Los enemigos que vas encontrándote por ahí te parecerán algo fáciles de eliminar, pero los de final de pantalla son imposibles.

La conclusión a esta retahíla de defectos es que al principio *Bomberman* resulta algo confuso y, cuando comienzas a divertirte de verdad, se acaba.

¡BOMBA VA!

Guía rápida sobre los objetos, que es lo único que estarás esperando en una situación como ésta.

Bombas
Incrementan el número de bombas que puedes depositar en un momento dado. Tres ó cuatro bastan para la mayoría de las tácticas; si pones más, las detonaciones probablemente te dejarán fuera de combate.

Llamas
Incrementan el radio de explosión de las bombas, pero ¡cuidado! A veces es mejor que las explosiones sean pequeñas.

Detonadores manuales
Con este soberbio extra, ya no hay que utilizar las problemáticas mechas. Cuando depositas una bomba, ésta se quedará quietecita hasta que a) otra cosa la haga estallar o b) la hagas explotar con el gatillo Z. Puedes detonar una ristra de bombas por separado en el orden en el que las has depositado.

Otros
Hay también algunos objetos con propiedades muy particulares, aunque de utilidad más bien escasa: con ellos tu Bomberman se hinchará, se encogerá, perderá sus bombas... ¡Incluso puede convertirse en una antorcha humana!

White Ice

El mundo de hielo es el favorito de muchos fans de Bomberman. Incluso hay un destello muy molesto que oscurece la vista para que los jugadores sigan cayéndose en los precipicios. Busca las cabinas para activar el interruptor de los telesillas y sube al plato de cristal, donde una perspectiva desde debajo del hielo pone los controles al revés.

LO MEJOR: Cuando dejas una bomba en el lugar equivocado, tienes que escapar de una avalancha a toda prisa.



El punto de vista y los controles aqui funcionan al revés.

El punto de partida: «¿Dónde estoy?»

«Vale, tengo MUCHO miedo.»

Uno de los buenos momentos del juego: la avalancha. ¡A correr!

Red Mountain

La mayoría de las formaciones de roca de este nivel son destructibles. Recoge todos los objetos que puedas, pero ten cuidado con los enemigos que escupen llamas. También puedes caerte por los bordes, lo que generalmente sucede cuando tiene lugar una erupción volcánica. Las sombras pueden servir para indicar un impacto inminente.

LO MEJOR: Ver cómo los enemigos quedan atrapados por la lluvia de magma del volcán.



Ante esta vista infernal, nuestro articulista gimoteó como un niño.

«¡Te pillé! No tengo dedos, pero exploto que no veas...»

Aquí, Bad Boy está a punto de probar su propia medicina.

6 GRÁFICOS
Para un jugador, alucinantes; para varios... En fin.

4 SONIDO
No han evolucionado demasiado desde los 16 bits.



4 TECNOLOGÍA
Bomberman hace maravillas con el «mip-mapping» de la consola. Al menos, en modo«aventuras».

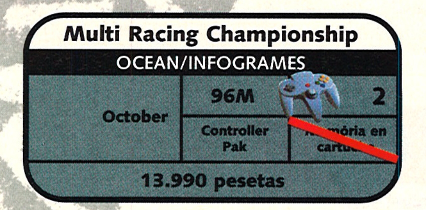
4 DURABILIDAD
Muy corta: en «aventura» termina demasiado pronto y en «batalla» no tarda en resultar monótono..

VEREDICTO
Resulta más adecuado para fans de Mario que del propio Bomberman. Las 3-D lo relegan a jugadores solitarios.

73%

MULTI RACING CHAMPIONSHIP

con





△ ¿Parar? Nunca. El juego bromea. Reducir la velocidad, ¡ja!



Curiosamente en los dos juegos encontramos globos aerostáticos. ▷





◁ La mayoría de los atajos del Multi Racing están marcados, pero hay alguno secreto.

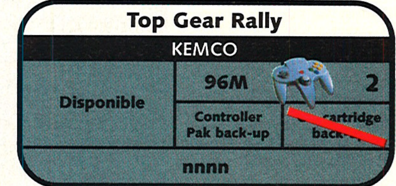
Disponible en Japón y en Estados Unidos desde principios de verano, *MultiRacing Championship* ha tenido la oportunidad de convertirse en el juego de carreras «serio» de la Nintendo 64. No es un honor discutible, porque después de echarle un ojo, diríamos que se merece un notable. Sin embargo, parece que siempre haya ido con miedo. Ahora va a tener que hacer frente a competidores de la talla de *Top Gear Rally, Rev Limit* y *Automobili Lamborghini.*

Además de ser el primer título de carreras «serias» de N64, el principal atractivo de *Multi Racing* esta en su modo para varios jugadores. Cada uno de sus circuitos principales se subdivide tres ó cuatro veces ofreciéndote en cada caso un camino más fácil o más difícil (y más corto además). El corto tiende a estar nevado o lleno de barro. Esto te complicará las cosas, si conduces un coche rápido y espectacular, o te las facilitará si vas con un potente 4x4.
El hecho de que sólo haya tres circuitos, puede hacer parecer a los desarrolladores un poco tacaños, pero no te confundas. Cada uno de ellos está equipado con todas las fruslerías posibles. En un minuto puedes pasar de cruzar un pueblo a atravesar una cascada. Y además, cuando hayas conseguido ser el primero en cada uno de ellos, tendrás que enfrentarte en el modo mirror y después en el modo challenge a tres coches maestros. Sólo cuando les ganes podrás decir que has acabado el juego.

Como era de esperar, *Multi Racingusa* el joystick analógico Nintendo 64 para ofrecer mucho más control sobre el coche del que se obtendría con un joypad corriente. Si accionas gentilmente el stick, tus ruedas girarán poco a poco. Por el contrario, si le retuerces la cabeza con furia, el coche derrapará espectacularmente. Otra cosa a destacar es que cada coche se maneja de un modo distinto: los coches con tracción sólo en dos ruedas patinan en todas partes; por el contrario, los de tracción a las cuatro se mantendrán sobre la pista pase lo que pase hasta el fin de los tiempos

TOP GEAR RALLY

tra





△ La cámara de Top gear rally se mueve a su antojo para tener la mejor vista.

◁ Los brillos de las ventanas son increíbles.



△ El piloto del coche verde corre hacia su entierro.

◁ El modo arcade sólo te proporciona un oponente. Mmm.

Mientras preparábamos este número, recibimos un montón de juegos. Bien, aún nos conocemos poco, pero grandes enemistades han surgido a causa de uno de los que llegaron primero: *Top Gear Rally*. Hubo luchas encarnizadas por probar el juego, el director mostró su vena dictatorial para llevárselo a su casa el fin de semana, el juego desapareció misteriosamente durante un par de días, alguna que otra silla conoció velocidades supersónicas antes golpear un cráneo humano... En fin, ¡qué contar! ¿Os podéis imaginar el porqué de tanto revuelo?

Top Gear Rally es tan atractivo como parece en estas pantallas y es una buena réplica de los juegos de las máquinas de monedas (gráficos en 3-D suaves y rápidos). Además, usa el joystick analógico de Nintendo 64 para permitir unos movimientos más precisos, tiene cuatro recorridos (además de otro extra escondido), hay diversidad de condiciones atmosféricas y pone a tu disposición nueve coches de diferentes velocidades y características. Por otro lado, destaca la gran organización interna del juego y algunas innovaciones muy interesantes. Por ejemplo, en vez de tenerte corriendo por todos los circuitos como si fueses un caballo de tiovivo, te ofrece variar el tiempo que hace en cada pista. El primer circuito tiene dos carreras, Coastline y Jungle. El segundo tiene esas mismas (con un tiempo más desapacible) más la Desert. El tercero tiene cuatro carreras y la novedad consiste en un intrincado carril de montaña que es todo un desafío. Para acabar — casi — el cuarto, Winter (invierno en inglés) que es igual que el anterior, pero con mucha nieve. Después de esto, dos regalos: Professional y Expert, que incluyen una meteorología de mil demonios y algunas sorpresas. Y ¡no se vayan todavía, aún hay más! A medida que avanzas de estación en estación, la velocidad de tus coches aumenta (sin que puedas evitarlo). Así pues, la curva de dificultad del juego crece geométricamente.

¿Alguna pregunta más? Bien: hay un modo arcade en el que juegas contra el reloj, hay un modo dos jugadores con la pantalla partida, hay un modo ataque con fantasmas (pilotos que reproducen tu marca en la carrera anterior). Puedes rediseñar los coches a tu antojo y, lo nunca visto, hay una tienda de pinturas que te irá perfecta para descargar tus iras. Carlos, nuestro técnico, se lo pasó bomba haciendo cochinadas con los botes de pintura. Menos rollo. ¿Vale la pena o no?

GO! GO! ▷

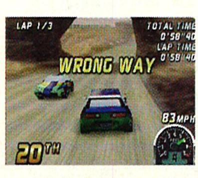
¡COCHES NUEVOS!
Si entras en el modo normal del *Multi Racing*, en el mirror, en el challenge y en los dos otros garajes de la pantalla de selección de coches, descubrirás dos nuevos vehículos superrápidos. ¡Qué bien se portan!

¡EMPEZAMOS RÁPIDO!
Como en muchos de los juegos de carreras (excepto *Top Gear Rally*), *Multi Racing Championship* te da la oportunidad de empezar a alta velocidad si aprietas el acelerador en el momento adecuado antes de que se encienda la luz. Tienes que hacerlo a medio camino entre la segunda y la tercera luz. Deja que las revoluciones se disparen y saldrás a toda pastilla.

EL HÉROE
Los desarrolladores han decidido incluir montones de espectadores a ambos lados de la calzada que se lo pasan de muerte burlándose de tus errores. No creas que puedes vengarte, no puedes lanzar tu coche contra ellos.



¿PUEDO?
Sí. Con los dos juegos puedes conducir en contra dirección. *Top Gear Rally* es mejor, dada la tendencia del Multi Racinga intentar girar sobre sí mismo cuando tocas un muro.





UN PICNIC: 3 CARRERAS

Multi Racing tiene tres carreras llenas de opciones.

CARRERA 1: Seaside

Las carreras del *Multi Racing* aumentan gradualmente de dificultad. Esta es fácil. Sencillamente una vueltecilla por un paseo marítimo y un par de atajos para los intrépidos. Lo único malo es la espectacular curva que hay hacia el final del túnel y de cuya existencia no te advierte nadie. Échale un ojo a la escuela de ballenas asesinas que hay en la playa y a algunos de los edificios. Si no ganas más te vale encontrar otra manera de emplear tu tiempo libre.

CARRERA 2: MOUNTAIN

Ahora estamos en el punto medio de dificultad. La carrera Mountain es como dos carreras en una. Si llevas un buen coche de rallies y vas tomando todos los atajos, casi no pisarás el circuito oficial. No hay nada terriblemente difícil aquí, aunque tendrás que levantar el dedo del acelerador en el apartado de la nieve. Alucina con los globos en el cielo y diviértete con los botes a alta velocidad.





CARRERA 3: DOWN TOWN

Ha llegado la difícil de verdad. Es un poco rara y uno de los atajos te llevará a las entrañas de la ciudad, las alcantarillas. ¿O es un paso subterráneo? Si lo es, ¿porqué hay barro? A lo mejor no es barro...
Da igual. Difícil significa que hay montones de peligrosas revueltas que exigirán a tu pulgar un sobreesfuerzo. No te preocupes... Escoge un buen coche y ve por los tres caminos alternativos. No tendrás demasiados problemas. ¡Ah, por cierto! Si te acuerdas de pasar en cada vuelta por el atajo de la cascada, tienes la victoria asegurada.







CÓMO ES

A lo mejor, el Manual del Perfecto Programador de la Nintendo 64 tiene algunas páginas mal encoladas. A lo mejor, los programadores sólo están intentando ser «diferentes». La realidad es que *Multi Racing Championship* no se parece a nada que hayamos visto antes. Las sutilezas propias de Nintendo 64 parecen haber sido olvidadas y *Multi Racing* tiene un aspecto anguloso y brillante que le hubiese quedado muy bien a un juego de Saturn o de PlayStation. De los colores se podría decir cualquier cosa excepto que sean matizados.

Lo que se ha hecho en este juego es preparar cada una de las tres carreras con todos los detalles posibles. Hay espectadores que están en la línea de llegada, pueblos medievales y saltos de agua. Aparte de algunas sorpresas un poco extrañas, como ciervos cruzando delante del coche, delfines nadando o aviones volando. A pesar de estas exquisiteces, los gráficos son funcionales, ofrecen lo estrictamente necesario. Nunca piensas: ¡guau! ¿cómo habrán hecho esto? Top Gear Rally es diferente en todos los sentidos. Es un juego Nintendo 64 de los pies a la cabeza. Las carreteras y sus alrededores están dibujados con mucho estilo, bien hechos. En ningún momento parecen polígonos. Se mueve con tanta fluidez como en la vida real y sólo flojea un poco cuando hay más de dos coches en la pantalla.

Top gear rally no es tan detallista como *Multi Racing*. Se conforma con presentarnos un montón de carreteras, baches y una casa muy rara. Todo esto le da al juego un aspecto un tanto desangelado que empele a gritar: ¡me aburro!. Sin embargo, los efectos Nintendo 64 están usados al máximo de sus posibilidades. De esta manera, puedes ver algunos reflejos alucinantes en las ventanillas de los coches y en las huellas que dejan los neumáticos en el asfalto mojado. Además, hay que contar con las múltiples posibilidades que ofrecen los fenómenos meteorológicos. Las tormentas de nieve son verdaderamente escalofriantes, sobre todo cuando provocan que el único método fiable para no salirte de la carretera sea ir siguiendo el rastro que dejó el coche anterior. También tiene sus toques de clase, como el avión que sobrevuela la última vuelta de la carrera Coastline o el globo aerostático que se pasea por encima del desierto. Asimismo, los coches tienen algunos detalles fantásticos e incluso algunos paneles laterales que se abollan si chocas demasiado.

MANEJO

La manera en que los coches de *Top Gear Rally* responden a las ordenes que le envías desde tu joystick es brillante. Es incluso mejor que en cualquier máquina de monedas. Parece que cada rueda tenga vida propia. Sube por una colina demasiado rápido y el coche echará a volar, con las ruedas dando vueltas como si de un dibujo animado se tratase; aterrizará bruscamente y seguirá dando vaivenes durante unos segundos hasta que la suspensión ponga las cosas en su sitio.

Con este juego tendrás que estar alerta en todo momento y tener cuidado de que el coche mantenga la dirección adecuada. El único punto débil es que cuando hay una barrera para los accidentes en la parte exterior de una curva, la manera más rápida de tomarla es conducir a toda velocidad, derrapar contra la barrera y dejar que su propia fuerza te empuje. De esta manera, no pierdes velocidad. Con todo lo que pasa en las carreteras, no parece un método muy recomendable, ¿no? *Top Gear Rally* es tan auténtico que, aunque te de por conducir por fuera de la carretera, el coche seguirá respondiendo a tus mandos. Nunca pierdes el control.

¡Y los accidentes! Tu coche reacciona como uno de verdad a los malos tratos. Derrapa fuera de la calzada y golpea una piedra con uno de los lados de tu coche y verás lo que pasa. Choca contra algo con la parte trasera de tu vehículo y la pirueta será de circo. Ten un accidente por la noche y, mientras das vueltas de campana, las luces iluminarán todo el escenario. Intenta llegar al borde de una curva con el *Multi Racing* y, como las esquinas están hechas con polígonos grandes y angulosos, te darás el gran piño contra alguna forma triangular. Por lo tanto, ganar carreras es más una cuestión de saber mantenerse en el centro de la calzada y saber controlar la velocidad sin chocar contra los muros de protección. No es tan divertido. Los circuitos no están llenos de baches y obstáculos y por lo tanto las ruedas casi no se despegan del suelo.

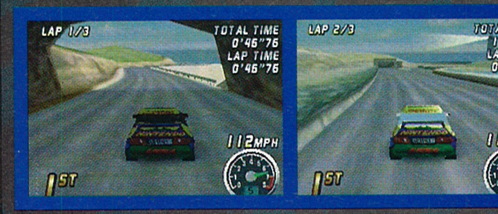
Los dos coches se las apañan para que pases un buen rato. Las carreteras pueden parecer anchas, pero cuando hay un coche controlado por la CPU enfrente y te aproximas para adelantarles por el interior, encogen que da gusto.

UN BANQUETE: 4 CARRERAS

Cuatro carreras con Top Gear Rally. (¡Y una secreta!)

CARRERA 1: COASTLINE

La carrera Coastline va por la carretera de circunvalación de una isla. Entre lo mejor encontramos un faro (curiosamente está siempre encendido, aunque haya muchísimo sol), algunas gaviotas, molinos de viento y una bajada inesperada al final de un túnel que te hace volar. Hay un atajo fácil por la playa --aunque el lugar por el que vuelves a la carretera principal es un poco complicado cuando hace mal tiempo-- y otro atajo un poco más complicado de encontrar por el campo. La carrera Coastline es fácil aun en los últimos niveles.





CARRERA 2: JUNGLE

Aunque parece que esté chupada, con esa calzada amplia y sin obstáculos, la carretera Jungle tiene una sección central bastante complicada que, incluso si consigues mantenerte dentro de la carretera, hace que las cosas sean muy lentas. Gira a la derecha justo después de la primera curva y encontrarás un atajo, pero vigila los coches controlados por CPU que vienen de la izquierda cuando vuelvas al camino principal. Cuando la pista está cubierta de nieve, esta carrera es una pesadilla.



CARRERA 3: DESERT

Es la que menos nos gusta. Una parte del recorrido tiene lugar en la ciudad, sin embargo la mayoría parece una road movie por el desierto (¿recordáis Thelma y Louise?). El camino de la izquierda parece más fácil. Los problemas llegan con las secciones que suceden en los barrancos. La carretera se estrecha y es fácil dar alguna vuelta de campana, sobre todo si aparece un inoportuno coche CPU. Antes de las curvas más difíciles encontrarás los baches. Como puedes imaginar esto te lleva al caos más absoluto cuando menos lo necesitas. Hay un atajo campo a través.



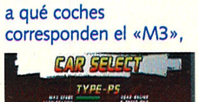
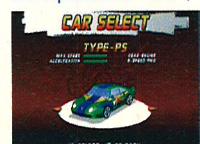


CARRERA 4: MOUNTAIN

Es la más atractiva de las cuatro y, en teoría, la más difícil debido a una carretera que tiene montones de curvas. En la práctica, conducir evitando las barreras y con un poco de cuidado bastará para asegurarte el éxito. Hacia el final de la carrera, la carretera se divide. El camino de la izquierda tiene una pendiente vertiginosa y te ahorrará mucho tiempo... si sobrevives.

¡SECRETOS!
Si completas las seis estaciones de *Top Gear Rally*, habrás hecho 21 carreras. Pero aquí no acaba la diversión. Lo primero: un vehículo secreto se pone a tu disposición. Se trata de una camioneta de lechería. No parece muy prometedora en la pantalla de selección de coches, pero ponlo en carretera y te darás cuenta de su brutal velocidad. Además, observarás que todo el campeonato transcurre en modo mirror. Algunas de las carreteras ya las conoces pero las versiones mirror de Coastline y de Mountain serán una experiencia totalmente nueva. Si lo superas, tendrás un nuevo vehículo a tu disposición, el coche blindado. Y luego otro. Y eso no es todo: durante la secuencia de los créditos tendrás la oportunidad de entrar en un quinto circuito –secreto-- en una especie de tierra desértica y postapocalíptica (como en *Mad Max*, vamos). Tiene una pinta soberbia, con todo tipo de obstáculos que superar. ¿Cómo llegar hasta él? Nuestras mentes privilegiadas están investigando...

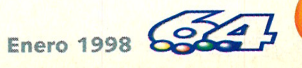
HMM...
Aunque los vehículos de *Top Gear Rally* son una versiones ligeramente remodeladas, es fácil entrever los modelos originales. «PS», por ejemplo, se parece mucho al Porsche 959. «LD» y el Lancia Delta tienen en común algo más que las iniciales. El Toyota Supra también tiene su encarnación, el «SP». Intentad descubrir a qué coches corresponden el «M3»,




el «IP», el «CE», el «ES», el «N5» o el «RS». Todos existen en la vida real.





MULTI RACING CHAMPIONSHIP

6 GRÁFICOS

Lleno de detalles y muy rápido, pero no acaba de convencer.

8 SONIDO

Da el pego, las intervenciones del copiloto se hacen repetitivas. Y en inglés.

6 TECNOLOGÍA

El controlador de N64 está usado al máximo, pero no destaca por nada en especial.

5 DURABILIDAD

Un desafío que dura horas, no días. Sólo el modo dos jugadores y el modo fantasma duran más.

VEREDICTO

Un juego de carreras rápido, fácil y agradable. Se acaba demasiado pronto.





△ Hay un mapa giratorio en 3-D para cada una de las carreras del Multi Racing. Esto te permite estudiar las diferentes opciones. Top gear rally te obliga a descubrir los atajos sin ayuda.



▽ A la vez que escoges las diferentes opciones de tu coche la cámara lo enfoca. No está mal.



△ En el Multi Racing no siempre irás con las ruedas tan pegadas a la pista...

△ ... y tu estómago notará cuando despegues.



△ Nos encanta la tabla de puntuaciones del Multi Racing. ¡Está en 3-D!



◁ En Multi Racing encontrarás conos en la carretera y otras señales. Una iniciativa muy ingeniosa.



La pantalla de selección de coches es muy buena. Te paseas por los garajes... Misteriosamente, dos de ellos están cerrados. ▷



◁ ¡Izquierda! ¡Derecha! ¡No, izquierda!

TOP GEAR PARA DOS

Si te gusta el modo de dos jugadores, selecciona el modo arcade de Top Gear Rally y dale el casco a tu oponente.



Al principio, sólo serás capaz de escoger los coches más lentos. En ese momento estarás con el modo de dos jugadores más aburrido que ▽ hayas visto nunca.

Si eres capaz ▷ de hacer un buen campeonato, podrás acceder a dos coches fantásticos. Entonces, empezará la diversión de verdad.

MULTI RACING Y VARIOS JUGADORES

Mientras que cuesta un poco llegar al modo de dos jugadores de Top Gear Rally, con Multi Racing no tendrás problemas. Además es muy reñido.



◁ Como en Top gear rally, sólo está tu coche en la carretera. Tú y tu compañero.

El jugador 1, camino de la victoria. El 2, camino de... un muro. ▷



¿LO COMPRO?

El problema de *Multi Racing Championship* es que se acaba demasiado pronto. Tienes que ser el primero en cada una de las tres carreras para ganar. Aunque no lo parezca, esto no es complicado del todo — lo harás en dos o tres intentos — y te encontrarás en el modo mirror (por el contrario, *Top Gear Rally* te deja pasar el primer circuito cuando tienes un número mínimo de puntos). La idea de incluir diferentes vehículos y la duda que conlleva el tomo-un-atajo-o-la-carretera-ancha-y-fácil no es difícil de solventar: escoge un camión con tracción a las cuatro ruedas que se portará bien campo a través. Un buen ejemplo es el coche con los logos de Ocean. Toma todos los atajos, aprieta a fondo el pedal de la velocidad y seguro que ganas.

Por otro lado hay muchos estadios intermedios en *Top Gear*. El primero de ellos te parecerá increíblemente lento y aburrido porque sólo puedes utilizar los peores coches en las carreras del principio. Vale la pena perseverar, ya que a medida que avanzas pantallas, tus coches son más rápidos. Es en ese momento cuando empezarás a divertirte de verdad con *Top Gear*. Si avanzas aún más, la meteorología empeorará indeciblemente y tus coches serán aún más veloces. En ese punto el juego es tan difícil que puedes llegar a frustrarte. En el circuito Professional, por ejemplo, cuando estás en la carrera Jungle en el modo mirror y empieza a nevar, es técnicamente imposible mantener el coche dentro de la carretera aunque te concentres como no lo has hecho en tu vida. Y, mientras que con *Multi Racing* si chocas te basta con bajar la velocidad para que las cosas vuelvan a su sitio, en *Top Gear* tienes que luchar para recuperar el control del coche. Los coches controlados por la CPU también son problemáticos: el mínimo movimiento puede llevarte a ver mundo, el precipicio, vamos. Tanto salir de la carretera y volver a empezar resulta a la larga — en la Redacción lo creemos así — un poco aburrido.

Por lo tanto la variedad estacional y el progreso en el grado de dificultad de *Top Gear Rally* le gana la partida a las tres-carreras-y-ya-está del *Multi Racing Championship*. Los dos juegos incluyen además el modo de dos jugadores con la pantalla partida, aunque, curiosamente, *Top Gear Rally* no te deja utilizar los mejores coches hasta que no te los has ganado en el campeonato. Y, además del buen modo de dos jugadores, *Multi Racing* tiene la ventaja de contar con peajes al estilo de los de las máquinas de arcade. Esto significa que luchas contra el reloj además de contra los otros coches. *Top Gear Rally* también lo hace, pero sólo en el modo arcade, que está aparte.



La tienda de pinturas es Jauja. ¿Quieres un coche rosa con topitos verdes? Estás en el lugar adecuado.

Éste es un poco siniestro, como de la funeraria, ¿no?

La vista lateral desde el coche es fantástica. No abuses de ella, porque te despistará, sobre todo cuando vayas con los coches más rápidos.

Si conduces como un desalmado, tu coche acabará más o menos así.

Para completar una de las estaciones de Top Gear Rally tienes que acumular una cierta cantidad de puntos (que consigues según lo bien que lo haces en las diferentes carreras). Intenta mejorar tus marcas en las carreras de Coastline y Mountain.

El primer coche secreto es esta camioneta de la leche. Aunque no lo parezca, es una maravilla.

En el modo battle puedes enfrentarte a un coche fantasma. No da mucho miedo, pero bueno.

TOP GEAR RALLY

8 GRÁFICOS
Soberbio. Todos los efectos Nintendo 64 disponibles. Quizás demasiado austero.

7 SONIDO
Los motores suenan de maravilla y la música es mejor que la habitual.

8 TECNOLOGÍA
Los gráficos están a la altura. El movimiento de los coches es muy bueno y hay montones de opciones secretas. Un verdadero Nintendo 64.

9 DURABILIDAD
Con una estructura muy hábil y unos desafíos muy interesantes, el juego puede durar años.

VEREDICTO
Puede ser un poco pesado, pero es el juego de carreras que Nintendo 64 necesitaba.

86%

LOS NÚMEROS CANTAN

	Multi Racing Championship	Top Gear Rally
CIRCUITOS	3	4 + 1 secreto
COCHES	8	9 + 3 secretos
Max. JUGADORES	2	2
PERSPECTIVAS	2	3
OPONENTES CPU	9	19
ATAJOS	si	yes
COCHES OCULTOS	2	3
CIRCUITOS OCULTOS	ninguno	1
OPCIONES CONTROL	por defecto	5
VELOCIDAD MAX.	156 mph	182 mph
TAMAÑO CARTUCHO	96M	96M
GUARDAR	Controller Pak	Controller Pak
COMPATIBLE RUMBLE PACK.	yes	yes
CLIMATOLOGIA	dia/noche	dia/noche/lluvia niebla/nieve
PRECIO	NNN	NNN
DISPONIBLE	SI	SI

VERDICTO

Los juegos de carreras para Nintendo 64 tienen aún cosas que aprender. Las máquinas de monedas están hechas para jugar unos cuantos minutos cada vez e incluso en ese caso sólo ofrecen un par de circuitos y una opciones muy sencillas. Sin embargo, a la hora de gastarse un montón de dinero en un juego para la consola, vale la pena vigilar y comprar un juego que se mantenga fresco durante unos meses, no durante unas horas. Así las cosas, los diseñadores de Top Gear Rally y de Multi Racing tuvieron que montar sus juegos con el mismo nivel de realismo que un juego de máquina de monedas, es decir como el Sega Rally o el Ridge Racer, por ejemplo, y además hacer que fuesen desafiantes a largo plazo.

A priori, *Multi Racing* parecería una proposición más indecente, con sus atajos y sus circuitos llenos de frivolidades. Además, es el más accesible de los dos juegos — es fácil aprender a manejarlo y ganarás carreras enseguida. Sin embargo, *Top Gear Rally* es el juego que te mantendrá ocupado durante más tiempo. Puede que sólo tenga un circuito más que *Multi Racing* (sin contar el secreto), pero gracias a los diferentes coches, al modo mirror, los cambios de tiempo, etc. da la sensación de que tiene centenares de circuitos diferentes.

Top Gear Rally tiene además un estilo más Nintendo 64. Ostenta la fluidez de los mejores juegos Nintendo 64 y su fácil manejo es inimaginable en cualquier otra consola, incluso a pesar de los malos momentos, que los tiene. *Multi racing*, por su lado, no está tan lejos de juegos como *Screamer 2* para PC.

Otro punto a favor de *Top Gear Rally* es que es más difícil. Tendrás que esforzarte más para llegar a dominarlo. *Multi Racing* es divertido, pero rodar por los circuitos una y otra vez no es lo más divertido que te puede pasar en la vida. Con *Top Gear Rally*, parece que en vez de estar sentado en tu silla estés sentado en el asiento del coche y pegado a la carretera conduciendo de verdad. Cada pequeña orden que das a través de tu joystick se refleja en la pantalla. Es fácil sentirse muy involucrado en el juego.

Todo esto se puede resumir diciendo que acabamos *Multi Racing Championship* el mismo día que llegó a nuestras manos. Es demasiado fácil y corto. Y no te consumen las ganas de volver a jugar con él. Por el contrario, las luchas encarnizadas que ha provocado en la redacción el *Top Gear Rally* demuestra que el grado de adictividad que provoca es bastante serio. Uno de nuestros expertos lleva quince días jugando día y noche con él y aún no ha conseguido llegar a la pista de bonus oculta. Pero hemos decidido que tiene que hacerlo y le hemos dado vacaciones hasta que lo consiga. Es una cuestión de principios, más que de diversión.

Para acabar, decir que, aunque ninguno de los dos juegos es la obra maestra de las carreras que Nintendo 64 necesita, los dos son bastante buenos. Si nuestra vida dependiese de la elección de uno de los dos juegos nos quedaríamos con el *Top Gear Rally*.



Ni se te ocurra intentar esto en casa (a menos que seas un camaleón con una lengua larguísima).

Salta por encima del erizo o dale una patada. Tú eliges.

Nuestro lenguaraz amigo se enfrenta a dos hileras de púas amenazadoras. ¿Qué le aconsejas que haga?

CHAMELE TW

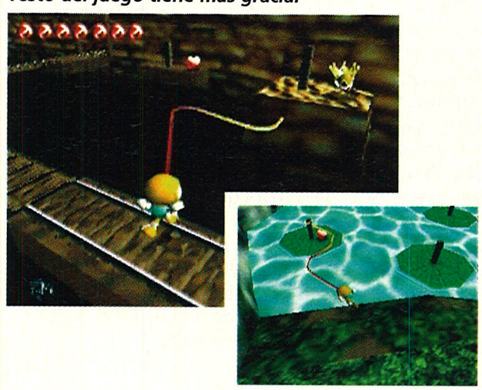
Si te quedas encallado en esta aventura 3-D, el remedio consiste en... «¡Alto! No me lo digáis, lo tengo en la punta de la lengua...»

LA VUELTA AL MUNDO EN UNA HORA

Aunque hay seis mundos diferentes en Chameleon Twist, para llegar a la secuencia final sólo necesitas completar cuatro de ellos: Jungle Land, Ant Land o Bomb Land, Desert Castle o Kids Land y Ghost Castle. Algo parecido ocurre en Lylat Wars.

JUNGLE LAND

El primer mundo de Chameleon Twist es el país de la jungla. Allí puedes iniciarte en el arte de hacer las cosas con la lengua. Encontramos el inevitable bosque y una mina abandonada. Poco original, el resto del juego tiene más gracia.



DESERT CASTLE

De todos los mundos del juego, el castillo desierto es el que tiene más plataformas. Consiste en una enorme área de scrolling que tiene algunas secciones de saltos muy difíciles, ríos de arena, alfombras voladoras y enormes monstruos de arena.

KIDS LAND

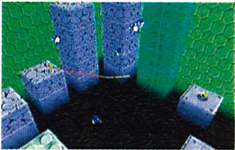
Está todo repleto de chocolate y juguetes. Además, hay una sala temible en la que no hay otra cosa que plataformas flotantes cuyos movimientos son imposibles de predecir.



BOMB LAND

Adivinad qué hay aquí. ¡Sí, premio para el de la tercera fila! ¡Bombas! Predominan dos tipos. Por un lado, están las voladoras y, por otro, las que ruedan por el suelo y que sólo se destruyen al rozar las primeras. Podrás ver algunas reacciones en cadena divertidas y destruir partes del escenario.





LENGUAS, LENGUAS...

En Chameleon Twist, la acción gira en torno a la lengua de tu simpático reptil.

Sin ir más lejos, puedes atrapar a los malos pulsando B para extender tu lengua y meneando luego el joystick para agarrarlos. Utilízalos entonces como arma arrojadiza contra otros malos. También puedes aferrarte a postes con la lengua a fin de superar abismos o utilizar tu órgano prensil como goma de tirachinas (tú eres la china).



Al apretar Z, la lengua sale hacia abajo y te propulsa hacia arriba. Si pulsas Z mientras corres, ejecutarás una especie de salto con pértiga cuya altura puede ser aún mayor si le das a A en el momento oportuno.



ON IST

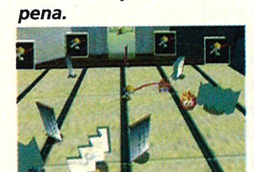
ANT LAND

Innumerables columnas de hormigas desfilan marciales por el país de las hormigas, una especie de castillo. Algunas sólo mueren si les haces la zancadilla con la lengua y luego arrojas contra ellas hormigas más pequeñas. Al final del nivel te espera la reina.



GHOST CASTLE

El último nivel, el del castillo encantado, es el más interesante. Tiene algunos puzzles para pensar un poco (estáte atento a las pistas en la introducción previa al nivel) y puedes escoger entre diferentes caminos. El jefe del final es el único que merece la pena.





LO MEJOR

Hay bastantes momentos inspirados en Chameleon Twist.



Entra en la biblioteca. De repente, en medio de un ruido ensordecedor, todo gira 90_ y las estanterías se convierten en plataformas. No parece que la ley de la gravedad afecte a los libros, por cierto.

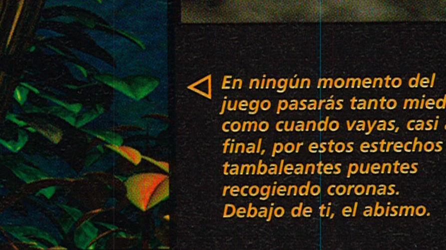
En esta habitación de bonus se pone a prueba tu destreza con la lengua como en ningún otro lugar en el juego. Tienes que saltar con pértiga tan alto como puedas y, luego, con un giro de muñeca, dejarte caer en la plataforma llena de coronas que hay arriba. Todo en 0,3 nanosegundos. Segundo arriba, segundo abajo.

Como muchos otros juegos, Chameleon Twist incluye una mesa de billar de bonus. Necesitas cincuenta coronas para acceder a ella y, una vez allí, puedes conseguir otra corona jugando al billar con tu lengua. Debido a los horribles ángulos de cámara, es muy difícil apuntar.



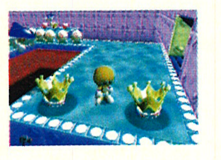
El castillo desierto tiene algunas áreas de arenas movedizas contra las que poco se puede hacer. Lo mejor es echar lazos y correr de un lado a otro recogiendo cosas.

Los monstruos más aterradores de Chameleon Twist son, sin lugar a dudas, estas enormes hormigas rojas que te persiguen a una velocidad endiablada.



En ningún momento del juego pasarás tanto miedo como cuando vayas, casi al final, por estos estrechos y tambaleantes puentes recogiendo coronas. Debajo de ti, el abismo.

En cada mundo de *Chameleon Twist* hay esparcidas 25 coronas. Algunas son fáciles de recoger, otras se hallan en lugares apenas accesibles, y también las hay que sólo aparecen cuando has completado ciertas tareas. Para acabar el juego no es imprescindible recoger las coronas, pero si acumulas 20 de las 25 que hay en un mundo cualquiera, aparece un pequeño símbolo de corona en la casilla de ese mundo sobre el mapa. Y, ¿qué ocurre si consigues un símbolo en cada mundo? Nos estamos esforzando en descubrirlo.





GO! GO!

TABLAS DE TIEMPOS
Después de cada mundo, se te dice cuánto tiempo te ha llevado completarlo, y si tu marca es buena, se registra en una tabla. ¿Ocurre algo si se baten ciertos récords? Ojalá sea así. También hay un modo de entrenamiento, con cinco tareas cronometradas para realizar. Podrían deparar también alguna sorpresa pero no hemos descubierto nada al respecto, de momento.



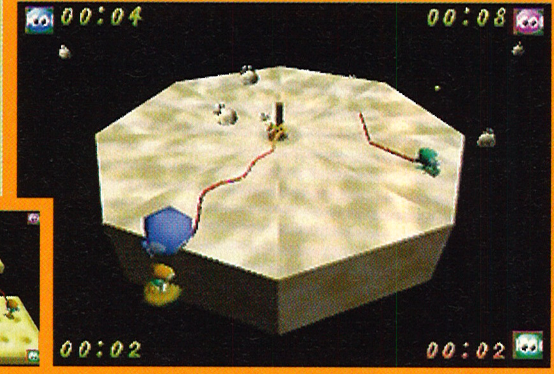
COMO MORIR A LAMETONES

De lejos, lo más entretenido de Chameleon Twist es el modo multijugador. ¿Vale la pena comprarlo por ese motivo? Vamos a ver...

Como en el modo principal, cada jugador escoge su personaje: Davy, Jack, Fred o Linda.

COLOR SELECT

Eliges entre ocho escenarios, cuatro en el «survival match» y cuatro en el «time trial». En el «survival matches» mueres cuando te caes de la plataforma. El último que queda gana. Por otro lado, en el time trial puedes volver a la plataforma si te caes y ganas cuando haces caer a todos tus oponentes a la vez.





***C**hameleon Twist es un juego que te enganchará en cuanto te des cuenta de que apretando el botón B puedes sacar la lengua todo lo que quieras. Usar este órgano para catapultar al personaje por el juego es más divertido que saltar y correr (cosa que también se puede hacer). Japan System Supply, el equipo responsable del desarrollo del juego, se ha empleado a fondo en descubrir la variedad de cosas que se pueden hacer con una lengua larga.*

Hileras de hormigas pasan por algunas habitaciones como si fuesen robots, invitándote a que les des un lametazo y las arrojes contra malos más duros. Intrigantes montajes de postes y plataformas requieren un alto conocimiento de la técnica del salto de pértiga. Pilas de bloques esperan a ordenarse en forma de escaleras tras tus disparos. Velas dormidas se encienden al lanzar chispas contra ellas.

Está bien poder ser Davy, Jack, Fred o Linda. Los mundos están diseñados como una agradable mezcla de habitaciones independientes y grandes áreas de scrolling. Con excepción del primero, son realmente imaginativos.

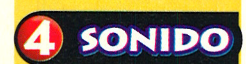
Lamentablemente, cuando empiezas a entusiasmarte, llega la decepción. El principal problema es que antes de una hora ya sabes cómo acaba el juego. Tenemos que admitir que es un final a lo Lylat y que luego hay dos niveles alternativos más y algunas coronas que esperan a ser recogidas, pero para entonces ya has visto dos tercios del juego. Aunque *Chameleon Twist* se anuncia como destinado a los jugadores más jóvenes, alguien de Redacción tiene un primito de cinco años que se acabó *Super Mario 64* sin ningún problema. Chameleon Twist no sólo es demasiado corto, sino también demasiado fácil.

Tampoco rayan la perfección los gráficos, que empiezan siendo simplistas y así se quedan el resto del juego. Las texturas se basan en sencillos muros de ladrillos y entre los malos predominan los sprites, en vez de sólidos seres poligonales al estilo Super Mario 64. La perspectiva es un poco rara en algunas ocasiones y complica los saltos entre plataformas flotantes errabundas.

Reaching the exit to this room is one thing. Getting the crown as well is quite another.

El uso de las cámaras es deficiente. Apretando L puedes alternar entre la cámara fija en un punto de la habitación y la que sigue a tu camaleón, pero los resultados nunca son satisfactorios. De vez en cuando desapareces de la pantalla o te oscurecen los bits del fondo. Por otro lado, la vista es confusa y cambiante, como si los algoritmos de los programadores estuviesen un poco alegres, vamos.
Uno de los detalles más irritantes es que en lugar de poder ordenar antes de empezar que se guarde el juego automáticamente, tienes que estar pendiente de pausar el juego y grabar a menudo.

Si la historia acabase aquí, el juego sería poco recomendable. Sin embargo, en Magazine 64 nos animamos a probar el extravagante modo multijugador, quedando agradablemente sorprendidos. ¡Es fantástico! Hay cuatro camaleones corriendo y jugueteando con sus lenguas mientras la pantalla gira sobre sí misma y montones de objetos vuelan. Es casi imposible predecir lo que va a suceder el minuto siguiente. Los nervios están siempre a flor de piel. Los ocho escenarios y los dos estilos de juego garantizan la variedad. Es millones de veces mejor que el frustrante modo para cuatro jugadores de *Bomberman* y aún más entretenido que el de *Diddy Kong Racing.* Vamos, fabuloso.



4 GRÁFICOS
Ambientes cutres en 3-D y sprites en apenas disimuladas 2-D.

4 SONIDO
Música para el olvido y efectos predecibles.

3 TECNOLOGÍA
Cualquier consola podría acoger este juego.

5 DURABILIDAD
Poca en el modo un jugador y muy considerable en el multijugador.

VEREDICTO
Divertido, aunque no tenga muy buena pinta. Sólo el modo multijugador ofrece garantías de entretenimiento duradero.

70%

¡NÚMERO 15 YA A LA VENTA!

PC FORMAT

EN PORTADA
Todo lo que hay que saber...

...para que el PC no nos arruine

NAVEGACIÓN
Buscadores
- Para no perderse por la Red

Cultura alternativa
- Minorías en línea

Control y libertad
- ¿Hay sitio para todo en Internet?

A la deriva
- Visionarios y futuristas

JUEGOS
Jedi Knight, Flight Simulator 98, Age of Empires, Starfleet Academy, Total Annihilation y muchos más

Flight Unlimited
- Así se hizo

ENTREVISTA
- ¡Marcianos a la vista! *La guerra de los mundos* llega al PC

SÚPER TEST
- 10 TARJETAS DE SONIDO

AULA DIGITAL
- Tutorial de software 3D
- Programación doméstica
- Windows 95 y una guía para actualizar la tarjeta gráfica

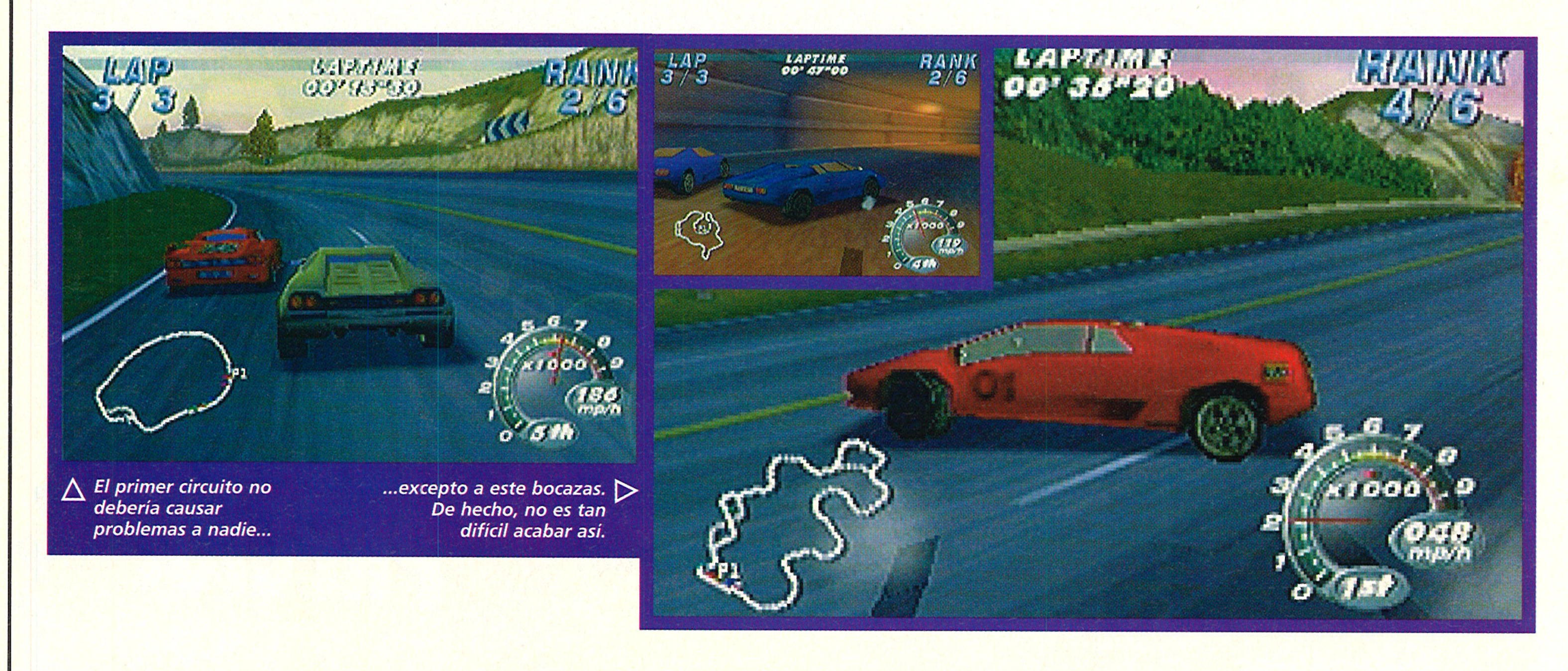
¡La revista de entretenimiento PC más vendida del mundo!

¡NUEVO PRECIO! 495 ptas



Concurso: 10 ENCICLOPEDIAS de los países del mundo

¡AHORA A UN PRECIO SENSACIONAL!

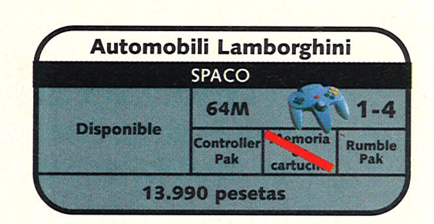


El primer circuito no debería causar problemas a nadie...

...excepto a este bocazas. De hecho, no es tan difícil acabar así.

AUTOMOBILI LAMBORGHINI

Quizás en un museo monegasco haya más bólidos, pero los de este juego son decididamente más rápidos. «¿Estáis seguros?» Bueno, pueees...





Inicialmente cuentas con tres tipos de coches. Éste es el que funciona mejor.

La forma en que aterrizan los coches tras un salto es totalmente inverosímil.

En los túneles tienes una sensación de velocidad que añorarás durante el resto del juego.

SEIS CIRCUITOS

Automobili Lamborghini incluye más circuitos que Top Gear Rally o Multi Racing (y además te obsequia con un par de atajos fantásticos). Los hay de tres tipos: Country, City o Beach. Sigue leyendo...

Campo: Circuitos 1 & 4

1 El más rápido de la carrera. Es oval y por lo tanto casi todo son rectas (de ahí que rara vez te molesten los demás coches). Apenas puedes cometer errores. Lo fundamental es la velocidad. No hay atajos





4 Más serpenteante que el primero. Además, contiene dos atajos. Uno salta a la vista: lo localizarás a tu izquierda. El otro está hacia la derecha, tras el bache que hay cuando has pasado unos dos tercios del circuito. No te emociones, pues no son de gran ayuda.

Ciudad: Circuito 2

Un trago largo a través de una ciudad oscura y sucia. Las curvas no te mortificarán tanto como la desaceleración. No hay atajos.





Playa: Circuitos 3 & 6

3 Es una carrera muy fácil con un par de curvas complicadas y sin atajos. El único desafío consiste en poder superar a tus rivales cuando la calzada se estrecha demasiado.





6 El anterior era asequible, pero éste te pondrá al borde del coma: es aburrido hasta la muerte. No hay atajos y sólo dos curvas que merezcan ese nombre.

Ciudad: Circuito 5

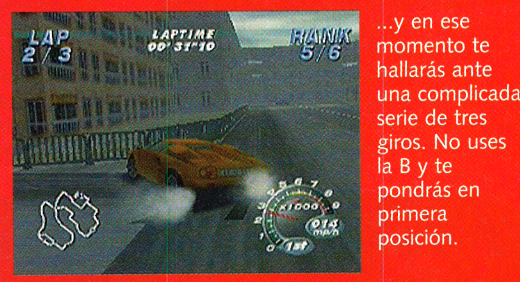
Es la mejor carrera, sin ningún género de dudas. No está profusamente detallado, pero tiene un atajo fabuloso que se encuentra tras una vallas en las que se lee «no entry» (no pasar) al principio de la carrera. Hay tres curvas seguidas hacia la derecha que te dejarán sin aliento. Es una pena que completar el tramo alternativo te lleve cinco segundos más que si optas por la ruta convencional. Este recorrido es bastante representativo de lo que puedes encontrar en Automobili Lamborghini.



En la segunda curva encontrarás este atajo. Todo lo que tienes que hacer es ir en línea recta. Sin embargo, vigila en el brusco giro a la izquierda...



...que te conducirá al túnel y a la salida. Allí, una difícil curva a la derecha te devolverá a la ciudad...



...y en ese momento te hallarás ante una complicada serie de tres giros. No uses la B y te pondrás en primera posición.

Rodear esta fuente puede parecer todo un reto. En realidad, todo lo que debes hacer es girar rápidamente a la derecha y luego a la izquierda. Intenta evitar las esquinas siempre que puedas...



...y llegarás sano y salvo a casa. A no ser que uses el freno. O patines. O choques... Y acabes perdiendo. Oooh.

¿ARCADE O CAMPEONATO?

Arcade: Está dividido en dos grupos de tres circuitos, cada uno con dos niveles de dificultad. El primero de los niveles te obliga a correr en los tres primeros circuitos de Country, City y Beach. El segundo te propone los segundos de cada tipo, que son más difíciles.

Championship: Puedes ajustar el número de vueltas y si quieres parar en boxes o no. En realidad, lo que haces es participar en las seis carreras y sumar puntos. Es fácil hasta que llegas al nivel Expert.

GO! GO!

¿TE PARECE BONITO?
¿Alguien sabe qué sentido tiene poder parar el juego y ponerse a menear el stick analógico a fin de contemplar el coche desde diferentes perspectivas? Suponemos que sirve para alegrarse la vista. Acabado el festín esteticista, se reajusta la toma de cámara por defecto y vuelta a correr.

MÁS CÁMARAS
Sólo puedes ajustar el punto de vista de la cámara usando el D-Pad. ¿Cómo se supone que puedes hacerlo si tienes los dedos en el acelerador y en el stick analógico? En resumen, que los controles de Duke Nukem son caser y cantar comparados con éstos.



En sexta posición... ¿Sabes que se puede acelerar?

Sabíamos que encontrarías ese atajo. No lo desaproveches.

Algunos Porsches intentarán sacarte de la carretera. ¡Ya veremos si lo consiguen!

Te suena la palabra Lamborghini? Seguro que sí. Se han contado muchas cosas –algunas disparatadas— sobre este título en las últimas semanas. No obstante, hay un par de cosillas que aún no te han dicho y que deberías saber.

Insinuar que se trata de un mal juego sería ridículo: no cabe duda de que se encuentra entre los mejores simuladores de coches, no sólo de N64, sino de todos los soportes. Tiene muchas características geniales y, además, inéditas. Sin embargo, también arrastra ciertas deficiencias que se nos antojan imperdonables. Magazine 64 te pone al día.

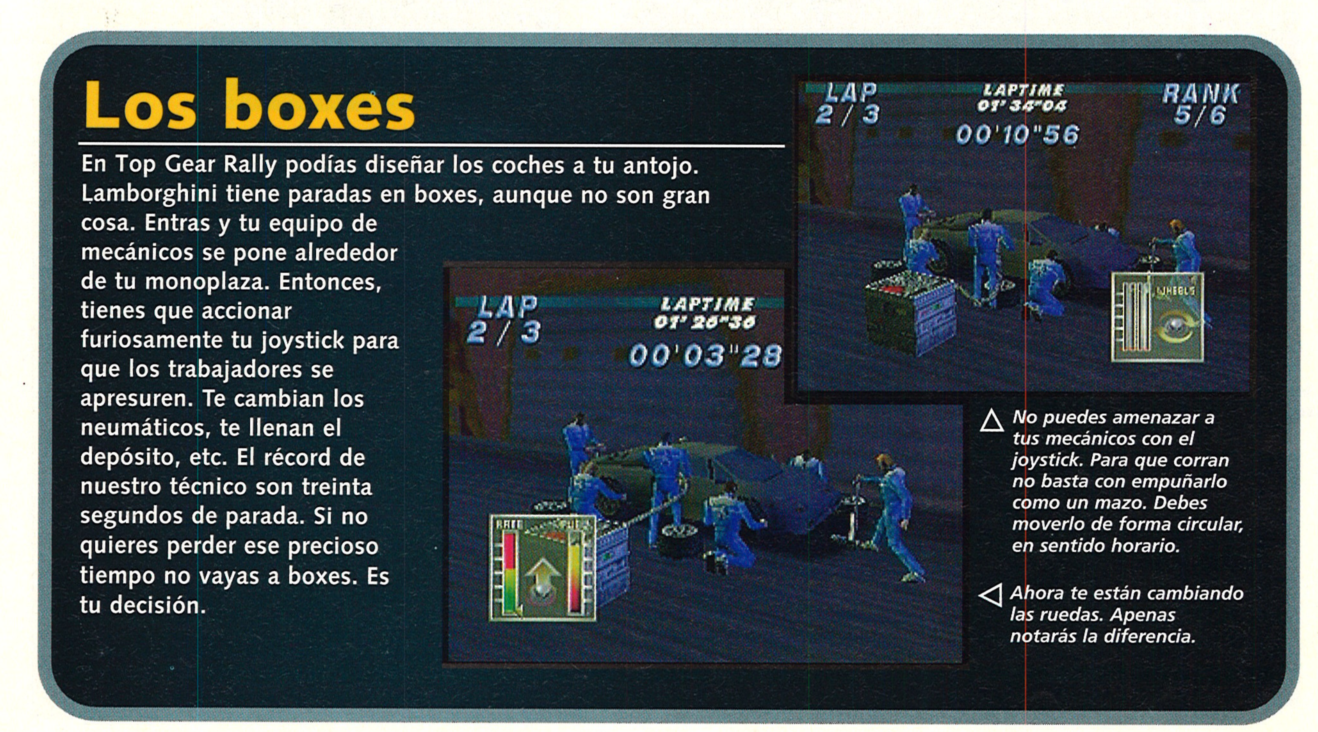
LO BUENO:
Los coches: Además del Diablo, protagonista absoluto de *Automobili Lamborghini,* tendrás otros bólidos a tu disposición. Nada más empezar podrás elegir entre el Contach y el propio Diablo (ambos de la casa que da nombre al juego), pero a medida que vayas superando niveles y campeonatos, ganarás acceso a algunos más. Estos últimos no se presentan con sus nombres reales porque son de casas diferentes, y Titus –el equipo de desarrollo— carece de sus licencias. Aun así, no hace falta ser coleccionista o mecánico de alto *standing* para reconocer un Porsche o un Ferrari. En todos los casos, los modelos gozan de tres carrocerías (colores, vaya) diferentes, magníficos efectos de luz a tiempo real y una fidelidad a los vehículos representados que te dejará pasmado. Los coches son, sin duda, la mayor virtud de *Lamborghini.*

Los gráficos: El mapeado de texturas es el no va más. La carretera es hiperrealista y los escenarios están generados por completo en 3-D con polígonos refinadísimos. Ni siquiera en las curvas más cerradas notarás los empalmes. Además, sí que se utilizan efectos de niebla *(Z-Buffering),* pese a que otras revistas sugieran lo contrario. Lo que ocurre es que, en primer lugar, los circuitos están provistos de suficientes curvas como para no ver más que unos metros de carretera por delante de tu parachoques; y en segundo lugar, el efecto se ha utilizado con tal maestría que se hace apenas perceptible. Los modos de juego: Son cuatro y están muy bien. En el modo Arcade compites en tres pistas consecutivas –eliges previamente entre las tres fáciles o las tres difíciles— con adversarios y tiempo limitado que se renueva en cada *check point.* En Championship no hay tiempo y eliges el número de vueltas y de veces que haya que completar todos los circuitos para terminar el campeonato. El modo Single race es igual que el Championship, pero con una sola pista, y el denominado Time trial es el de toda la vida. Lo mejor, sin embargo, es que puedes jugar en todos los modos con o sin amigos, aunque la cantidad de contrincantes varía en función de cuántos jugadores estén a los mandos (entre 1 y 4). En otros títulos lo normal es que cuando juegan dos o más personas la CPU no participa.

Viewer: Durante la partida puedes hacer pausa y acceder al Viewer, que consiste en mover la cámara a tu antojo alrededor de tu coche mientras el instante permanece congelado.

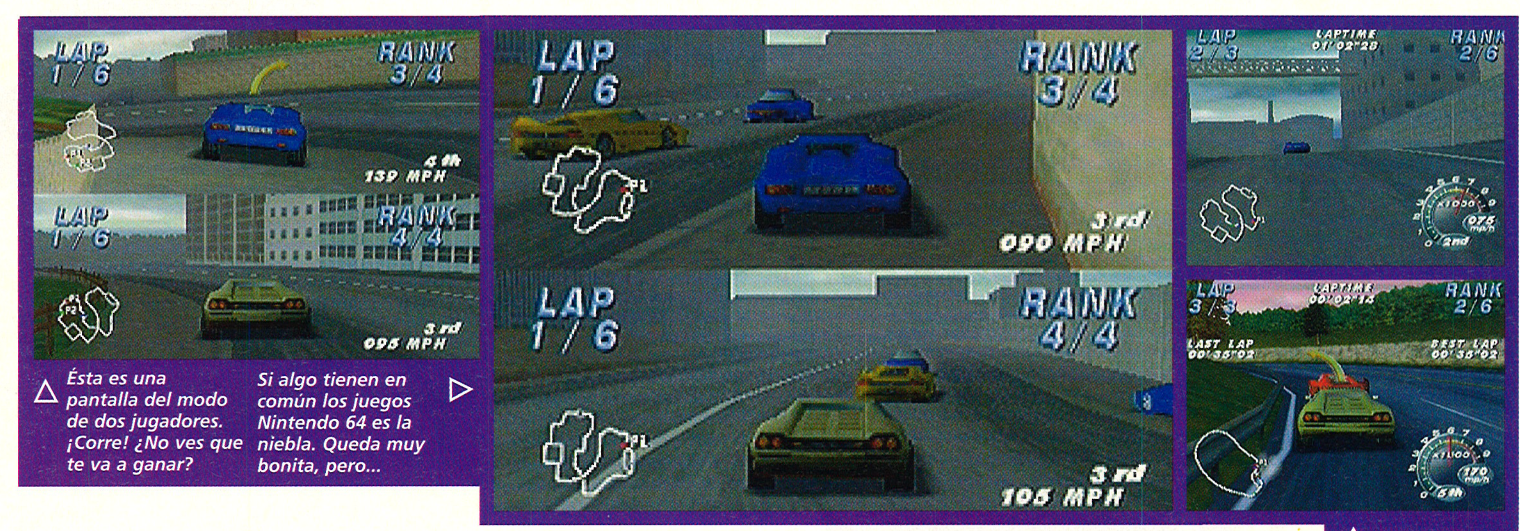
Los boxes

En Top Gear Rally podías diseñar los coches a tu antojo. Lamborghini tiene paradas en boxes, aunque no son gran cosa. Entras y tu equipo de mecánicos se pone alrededor de tu monoplaza. Entonces, tienes que accionar furiosamente tu joystick para que los trabajadores se apresuren. Te cambian los neumáticos, te llenan el depósito, etc. El récord de nuestro técnico son treinta segundos de parada. Si no quieres perder ese precioso tiempo no vayas a boxes. Es tu decisión.



No puedes amenazar a tus mecánicos con el joystick. Para que corran no basta con empuñarlo como un mazo. Debes moverlo de forma circular, en sentido horario.

Ahora te están cambiando las ruedas. Apenas notarás la diferencia.



Ésta es una pantalla del modo de dos jugadores. ¡Corre! ¿No ves que te va a ganar?

Si algo tienen en común los juegos Nintendo 64 es la niebla. Queda muy bonita, pero...

Puedes accionar o desactivar las flechas que te indican los giros. Depende de lo seguro que estés de ti mismo.

Lamentablemente, cuando vuelves a jugar la cámara regresa a su enfoque normal (hay una vista interior y tres exteriores).
Variaciones en la conducción: los neumáticos se desgastan a lo largo de la carrera en función de cómo los «cuides», y esto afecta a la maniobrabilidad. Además, la opción de dificultad «expert» afecta bastante al control del coche.

LO MALO:
Suavidad: Es incomprensible que en dos años de desarrollo los programadores no se hayan preocupado de lo principal: la «respuesta analógica» correcta. Es cierto que el giro de las ruedas es proporcional al stick 3-D del mando, como asegura el jefe de desarrollo de *Lamborghini*, Rob Stevens, pero no lo suficiente. Hay cuatro o cinco «grados de giro» hacia cada lado –ni la mitad de los que soporta el stick— y una diferencia abismal entre ellos. O sea: siempre tuerces poco o demasiado. Imposible circular sin salirse del carril.

I.P.G.: Titus no ha querido revelarnos a cuántas imágenes por segundo transcurre el juego, pero desde luego son poquísimas. La brusquedad con la que el coche se inclina en las curvas o con la que los otros vehículos cambian de carril es inconcebible en estos tiempos. ¡Y más teniendo a su disposición 64 bits de potencia!

Realismo: Es cierto que los gráficos gozan de una calidad intachable, pero el realismo en la conducción es sencillamente nulo. Todos los modelos se conducen de manera idéntica, y la única reacción que experimentan lejanamente parecida a la realidad es el uso del freno de mano. Imperdonable.

Velocidad: Olvídate de esa palabra, aquí es tabú. En el menú de opciones puedes seleccionar «velocidad realista» o «acelerada», pero ni el más avispado de nuestros expertos las distinguen. La aceleración es tan lenta que apenas se nota la diferencia entre ir a 100 km/h o a 350 km/h. ¿Qué entienden algunos por realismo?

Se trata de un título visualmente excepcional, pero injugable con un mando normal o un Arcade stick. Si tienes un volante, al contrario de lo que se ha dicho, la experiencia cambia radicalmente. ¡No lo compres sin volante! No te lo perdonarías.

Defectillos

La inclusión de un modo multijugador en Automobili Lamborghini es elogiable. El problema es que es poco acogedor. Puede que sea porque han tenido que difuminar un poco los fondos para que pueda ir a la misma velocidad que el modo de un solo jugador (con lo cual es difícil adivinar cual será la próxima dirección del circuito...); o quizás porque los circuitos no son tan difíciles... A lo mejor son varios problemillas sumados. En cualquier caso, demuestra que es muy complicado hacer un modo para cuatro jugadores realmente convincente.



¿Qué coche ganará? A esas velocidades, ninguno se merece la victoria.

El nivel de la playa en el modo un jugador es muy bueno...

...pero con esta neblina es menos agradable.



No vale hacer lo mismo que Schumacher a Villeneuve.

7 GRÁFICOS
De lo mejorcito que se ha visto, aunque los escenarios están muy vacíos (encontrarse un árbol es todo un evento).

6 SONIDO
Está bien que cada prototipo suene de una forma, pero todas las colisiones suenan igual (a cualquier velocidad). La música no está mal, aunque es monótona y machacona.

6 TECNOLOGÍA
Coches alucinantes, escenarios perfectos y efectos de mapeado soberbios. Suavidad, velocidad y realismo nulos.

7 DURABILIDAD
Si llega a gustarte, puede ser largo. Pero tu reacción ante algo tan injugable será intentar revendérselo a cualquiera que no beba Zumosol.

VEREDICTO
¿Culpable? Todos sus defectos se habrían evitado con unas semanas más de programación. Podría haber sido el mejor juego de la historia.

67%

LA VUELTA AL MUNDO EN 16 CARRERAS

Albert Park
AUSTRALIA
Aunque el Gran Premio de Australia tiene lugar ahora en Melbourne, éste es un buen sitio para comenzar.



Interlagos
BRASIL
Los coches circulan en sentido contrario al de las agujas del reloj y, por tanto, hay muchas curvas a la izquierda.



Buenos Aires
ARGENTINA
Un circuito del montón, así que ajusta la dificultad a nivel medio y corre como Fangio.



Nurburgring
EUROPA
Es un poco difícil en la carrera real, pero en este juego parece bastante fácil.



Magny-Cours
FRANCIA
Construido con dinero de los contribuyentes franceses, pero resulta casi imposible acceder al circuito sin un helicóptero.



Silverstone
GRAN BRETAÑA
Representado en el juego con su aspecto anterior a las últimas reformas.



Hockenheim
ALEMANIA
Un circuito espléndido. Muchas rectas largas. Configura el automóvil a la máxima potencia.



Hungaroring
HUNGRÍA
De tercera categoría, con una interminable serie de curvas lentas y largas. Ninguna recta decente.





La cámara se desplaza alrededor del coche al principio de la carrera.



De las múltiples perspectivas, la mejor es la vista desde detrás del coche.

ROSTER F1
D.HILL
96 WILLIAMS
ENGLAND
1960 09/17
96.BENETTON
B196

△ Puedes escojer pilotos y vehículos a tu gusto

F1 POLE P

F1 Pole Position		
UBI SOFT		
Disponible	64M	1
	Controller Pak	Memoria en cartucho
12.995 pesetas		

Imola
SAN MARINO

Situado en el Principado de San Marino, el equivalente italiano de Mónaco, este circuito tiene muchas curvas.



Monte Carlo
MONACO

Circuito urbano con muchas curvas lentas y el famoso túnel bajo el hotel. Se recomienda la máxima prudencia.



Catalunya
SPAIN

¿A alguien le suena este circuito? Posiblemente fue donde Mansell adelantó a alguien, pero ¿cuándo? ¿A quién?



Gilles Villeneuve
CANADA

Hay una recta final de supervelocidad por la que puedes pasar literalmente volando.

Spa Francochamps
BELGICA

Si te la pegas en una de las partes boscosas del circuito, podrían no encontrarte nunca.



Monza
ITALIA

Circuito rápido y agradable que atraviesa algunos bosques atractivos.

Estoril
PORTUGAL

Sólo contiene una recta larga, y el resto es un circuito muy ondulado.

Suzuka
JAPAN

El único circuito de configuración en forma de ocho, al estilo de un Scalextric.



Desde el punto de vista de un devoto de la N64, *F1 Pole Position* es mucho mejor que cualquiera de los juegos de Fórmula 1 que se han visto en la Super Nintendo. Donde antes había carreras de aspecto plano (en las que era imposible ver cómo se acercaban las curvas), ahora tenemos polígonos que representan en tres dimensiones todos los circuitos del calendario de Fórmula 1. La pista, los boxes, los puentes, los túneles... todo está donde debería. Además, los programadores han simulado el funcionamiento de un bólido F1 tan bien como han podido, con neumáticos ajustables, alerones y muchos otros elementos.

Todas las opciones que podamos desear están presentes en *F1 Pole Position.* Se puede correr un único circuito o toda una temporada. Se pueden realizar las sesiones de entrenamiento y calificación previas a la carrera. Se puede ajustar la aerodinámica y los neumáticos del coche para el circuito y las condiciones meteorológicas en que se va a competir.

El coche responde con precisión al joystick analógico, permitiendo colarse con facilidad entre los últimos clasificados de la carrera. Las colinas, los túneles y todos los elementos del entorno están donde deben estar. Incluso los prolegómenos de la carrera resultan emocionantes, con todas las chispas que saltan de los bajos de los bólidos y el humo que despiden los neumáticos al arrancar. Sin embargo, el juego tiene algún problema. Para empezar, no sostiene bien las comparaciones con otros títulos de Fórmula 1 de otras plataformas, como Formula 1 en PlayStation (con unos gráficos mejores) o *Grand Prix 2* en PC (más preciso y, en algunos aspectos, más espectacular). Además, el realismo de la conducción dificulta un poco las cosas, porque acabas muchas más veces de las que querrías viendo un primer plano de una pared.

F1 Pole Position es un juego sólido que puede proporcionar mucho entretenimiento incluso a quienes no estén interesados en una simulación realista de carreras de automóviles. Con todo, hay que decir que la N64 es capaz de mucho más y podría producir un juego de Fórmula 1 que fuese mucho mejor que el Formula 1 de PlayStation, el *Grand Prix 2* de PC... y que *F1 Pole Position.*

POSITION 64

¿Ha conseguido Ubi Soft un Jacques VilleNeuve de los juegos de Formula 1?

6 GRÁFICOS

Habrían sido brillantes hace pocos años, pero hoy son meramente funcionales.

6 SONIDO

Muchos efectos y voces resultan molestos y no acaban de cuajar.

5 TECNOLOGÍA

No contiene nada que no pudiese haberse hecho en otra consola.

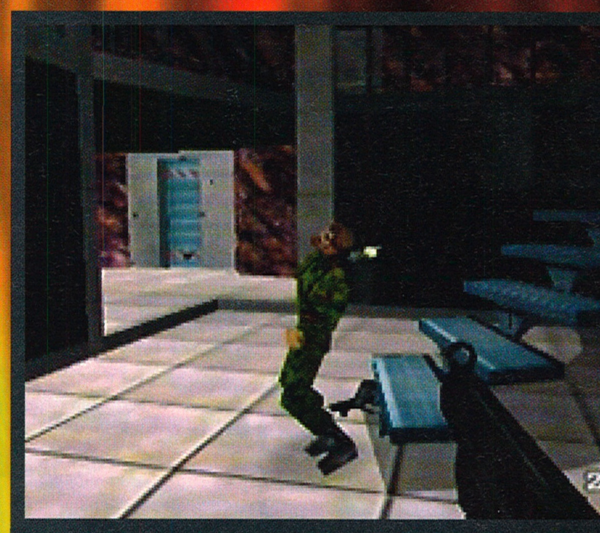
8 DURABILIDAD

Con todos los circuitos de Fórmula 1 y los diversos niveles de dificultad, este título debería dar juego durante mucho tiempo. Sin embargo, carece de modo multijugador.

VEREDICTO

Un juego de Fórmula 1 funcional, pero nuestra N64 podría hacer mucho más.

81%



Mientras Natalya reprograma el satélite en el Nivel 16, tienes que entretener a los soldados. Quien bien te quiere...

GoldenEye 007			
RARE/NINTENDO			
Disponible	96M		1-4
	Controller Pak	memoria en cartucho	Rumble Pak
8.990 Pesetas			

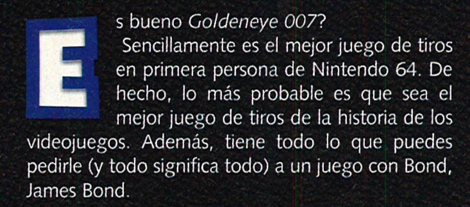
He aquí el debes foto nivel 6.

GOLDEN



El gran problema del segundo nivel es una llave.

Te hartarás de disparar sobre todo y sobre todos.



Es bueno *Goldeneye 007*? Sencillamente es el mejor juego de tiros en primera persona de Nintendo 64. De hecho, lo más probable es que sea el mejor juego de tiros de la historia de los videojuegos. Además, tiene todo lo que puedes pedirle (y todo significa todo) a un juego con Bond, James Bond.

Es tan bueno que *Doom 64 y Turok* parecen pobres a su lado. Tiene lo mismo que su versión cinematográfica, montones de emoción y momentos que bordean la genialidad. Lo bueno de Rare es que han sabido exprimir al máximo las utilidades que ofrece la consola Nintendo 64 para producir un juego fantástico. Para que te hagas una idea, los personajes son actores reales escaneados, generados en 3-D mediante polígonos, movidos con *motion capture*, suavizados con *mip-mapping*, retocados con *anti-aliasing* y con una inteligencia artificial superior a la natural de algunos redactores.

¿Nos estamos pasando? No, no y no. A ver, pregunta de examen: ¿cuándo fue la última vez que un juego tenía un rifle Sniper con mira telescópica? Venga, estamos esperando. ¿Sabéis lo que se experimenta cuando apuntas a un soldado que está encima de una torre de control a casi medio kilómetro, le disparas y cae fulminado? Y no sólo eso. Lo mejor está por llegar. A continuación, y más lejos todavía, ves al soldado de la siguiente torre de control intentar averiguar qué ha pasado con su compañero.

Sigue sentado en el suelo (ya sabemos que te has caído de la cama de la sorpresa), porque ahí va otra: estás dentro de un *búnquer* de alta seguridad del enemigo. Tienes un PPK Walther con silenciador y un rifle Soviético KFV. Cuando disparas con el PPK, el débil sonido de la bala cuando da al enemigo no despierta ninguna sospecha de sus compañeros. Como en la vida real, el soldado muere en silencio. En cambio, cuando usas el ruidoso Soviet los enemigos se echan como lobos encima de ti. ¡No se vayan todavía! ¡Aún hay más! Estás dentro de una base rusa con dos soldados enemigos. En vez de correr hacia ti, invitándote a que les acribilles, uno de ellos te dispara. ¿Para qué? De esta manera cubre a su compañero, que corre hacia la alarma. Un par de segundos más tarde, ésta suena y un montón de soldados salen de los edificios colindantes dispuestos a darte tu merecido. ¿Aún no estás convencido? Ahí va eso. Te aproximas sigilosamente a un soldado y te quedas quieto unos instantes. Él no sabe que estás donde estás. Una mosca empieza a zumbar alrededor de su cabeza. El soldado intenta darle un manotazo. Alucinante, ¿no?

¡Te gusta hacerte de rogar! Es bueno, créetelo. Bueno, vale, de acuerdo, otro ejemplo. Si no desconectas las cámaras de seguridad del búnker, los soldados sabrán de tu presencia y llegarán en cuestión de segundos.

Es la última vez que intentamos convencerte. Dispara a cualquier parte del decorado cuantas veces quieras (claro que las balas no duran para siempre...) y las marcas de los impactos permanecerán hasta el final de la partida. Puedes pasar y pasar y siempre las encontrarás como prueba de tu actividad devastadora.

¿Tienes clara ya la respuesta a la pregunta del primer párrafo? *Goldeneye 007* no se parece a nada con lo que hayas jugado anteriormente. El haber conseguido la licencia Bond (es decir: un permiso de los productores de la saga) significa que para no perderte nada del juego es conveniente que veas todos los títulos de la serie desde la inolvidable Agente 007 contra el doctor No, de 1962. De esta manera, disfrutarás con las apariciones de Tiburón, por ejemplo. Si no eres un fan absoluto de Bond, tómate el juego como el mejor juego de disparos de la historia y disfruta con él. Te aseguramos que las aventuras del más famoso de los agentes del MI6 (el servicio de espionaje británico) no te defraudarán. Disfrutarás como nunca.





Parece que el ambiente está cargado.

Estamos ante el mejor juego para Nintendo 64 que se haya producido. No te quepa duda de ello.

atélite que
rafiar en el



EYE 007

Al servicio de su Majestad



9 GRÁFICOS

Bonitos niveles, brillantes personajes, explosiones gloriosas y movimientos perfectos y superrápidos.



9 SONIDO

Una brillante remezcla de las bandas sonoras originales. Los impactos de la munición sobre carne y piedra suenan de muerte.



9 TECNOLOGÍA

Todos los juegos Nintendo 64 tendrían que aprender de éste.

9 DURABILIDAD

Muchísimos niveles, dos estadios secretos, un editor de niveles, unos mandos a muerte. Es casi inmortal.

VEREDICTO

No estamos de broma. Compra este juego. Nunca te arrepentirás.



94%

LYLAT WARS



Lylat Wars		
NINTENDO		
Disponible	96M	1-4
	~~ntroller Pak bac~~	Memoria en crtucho
10.990 pesetas		

Nintendo 64 le invita a participar de las aventuras de Fox McCloud y sus colegas. Traje de cóctel para las señoras y media etiqueta para los caballeros.

8 GRÁFICOS
Diverso, espectacular, increíblemente detallado y muy convincente.

7 SONIDO
Unos efectos que te dejarán clavado en tu silla y una música inusitadamente buena.

8 TECNOLOGÍA
Técnicamente irreprochable, su ejecución no tiene falta. Inimaginable en otro tipo de soporte.

8 DURABILIDAD
Jugarás, jugarás y jugarás. Es como la Historia Interminable, pero en videojuego.

VEREDICTO
No somos los más entusiastas del planeta y a pesar de todo mira la nota. ¿Hace falta decir algo más?



Los chicos de Nintendo se han portado bien esta vez. Después de la impecable conversión europea que los programadores de Rare lograron con *Blast Corps,* los anfitriones de los 64 bits parecen haber tomado nota. *Starfox 64* (aquí se llama *Lylat Wars)* es tan genial en su versión PAL como en la original, y además ha sido espectacular la rapidez de la conversión. En fin: felicidades mil a Nintendo por la velocidad vertiginosa a la que ha trabajado, por eliminar los bordes negros de los que suelen adolecer las versiones europeas y, muy especialmente, por la fidelidad casi fanática al original. Plas, plas, plas. Seguid así, muchachos.

Lylat Wars tiene una jugabilidad fantástica, con sus luchas a muerte en vuelo libre. La vista subjetiva hace de él un simulador de vuelos excepcional, y la experiencia con el Rumble Pak es superior. Además, está ingeniosamente diseñado. Por ejemplo, sólo puedes ver entre siete y nueve de los dieciocho niveles en una partida. Por cierto, si llegas al final dura algo más de una hora. En Nintendo son exigentes y están seguros que *Lylat Wars* tiene cuerda para rato (acabamos de darnos cuenta que, sin contar los vuelos de reconocimiento, hemos completado el juego más de cuarenta veces).

No te provocaremos dolores de cabeza hablando de las matanzas en el viejo Starfox que tanto nos molestaban a todos. Y tampoco de los problemas que puedes tener controlando tu ruta. Los diseñadores del *Lylat Wars* pueden introducir todas estas maravillas del diseño si les apetece, porque le dan muchísima vida al juego. Así, la serpiente de Zoness, que literalmente llena la pantalla, se planta en tu camino con todo su esplendor. Lo mismo ocurre con los colosales asteroides de Meteo, las llamas en Solar y otras maravillas de la técnica que, acompañadas de una magnífica banda sonora y de los ya famosos interludios animados, hacen que el juego sea espléndido.

Tampoco te aburriremos explicándote los mejores fragmentos, las luchas, sus giros libres de 360_, los montones de aviones enemigos, la casi segura aparición del siniestro Black-Clad Anti-Starfox y de la cantidad de espacio que tienes para planear tus tácticas. No queremos que pienses: «cortad el rollo», así que no seguiremos explicando las maravillas que hay dentro del *Lylat Wars.*

En vez de eso, preferimos señalarte los puntos débiles del juego. Lo peor: no puedes jugar niveles sueltos. Esto lo hace Nintendo 64 para que no se pierda la coherencia del juego. Pero, si sólo te apetece echarle otro ojo a la alucinante pelea del tren *Macbeth*, ¿por qué tienes que pasar los cuatro niveles anteriores de nuevo? Las constantes flechas direccionales que te ayudan cuanto estás metido en líos, a veces se vuelven malas y te crean problemas. Las autolesiones de los aliados son imperdonables del todo. En el nivel Solar, los tres pilotos hablan acerca del insoportable calor del sol y de lo bien que estarían arriba del todo de la pantalla, en lugar de perder puntos de vida chocando con la lava. Si descuidas a tu gente, puede llegar a morir. No está mal...



Una cosilla que no nos ha gustado es que cuando intentas buscar rutas alternativas entre planetas, la opción preseleccionada es «Ir al planeta», en vez de «Cambiar la ruta». No os podéis llegar a imaginar el número de ocasiones que puedes llegar a apretar dos veces el botón A y por lo tanto irte al garete. Tampoco está nada bien la facilidad con que se puede acelerar y esconderte a la vez. De esa manera, acabas rizando el rizo y yéndote al garete también. Una vez, Falco, mientras nos daba las gracias por haberle salvado la vida, salió volando por la pantalla, chocó directamente contra nosotros y nos mató al instante. Hubiese sido divertido, pero resultó patético.

Llegamos a la conclusión. *Lylat Wars* no es la *crème* de la *crème.* Es maravilloso y excelente, pero no legendario. Dentro de medio año nos parecerá una perdida de tiempo jugar con él. Si fuese legendario eso nunca ocurriría. Esto afecta a su puntuación final, que a pesar de todo es altísima.

MODO BATTLE

Aunque es sencillo y limitado, el modo cuatro jugadores de Lylat Wars es muy divertido. Tendréis que diseñar estrategias, pensar un poco y estar todo el rato alerta. La mejor opción es, sin duda alguna, la de tanque contra tanque (tank vs tank) partiendo de la cúspide de la pirámide con todo el ánimo del mundo. Si compartís la revista, compartid el juego.



△Top Secret. En realidad los tanques no vuelan, pero es fantástico verlos intentarlo.



△ Si sólo jugáis dos, podéis utilizar las ventanas de abajo para tener vistas extra.

△ Nos gusta más el estilo del nivel Corneria, en vez de este.

△ Las bombas y los disparos teledirigidos (homing) son lo mejor. Ya nos lo dirás.

64 ANÁLISIS

¡NO HAY DOLOR!

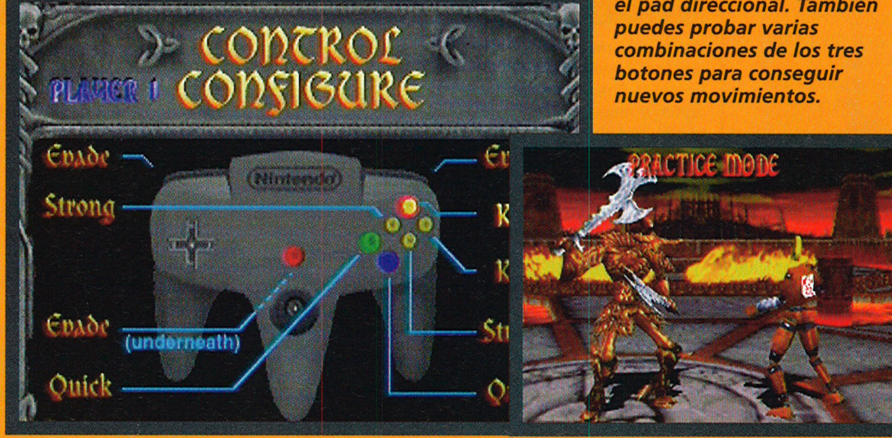
Hasta ahora no había ningún juego de lucha para N64 que hiciera justicia a las capacidades de nuestra plataforma. Enhorabuena, pues, a los amantes del género: Mace: The Dark Ages sale a la venta estos días. Para celebrarlo, hemos acompañado el análisis en profundidad de este juego con breves reseñas de otros títulos que han reflexionado con desigual fortuna sobre los misterios del tortazo, la tunda y el coscorrón.

Mace: The Dark Ages			
ATARI/MIDWAY/NEW SOFTWARE CENTER			
Disponible: si	64M		1-2
	~~Controller Pak~~	Memoria en cartucho	~~Rumble Pak~~
13.990 pesetas			

¿Qué es esto? ¿Un juego de lucha decente para N64? ¡Alucinante!

EL MANEJO

La configuración de los controles en Mace: The Dark Ages emplea una combinación de sistemas sacados de otros juegos de lucha que resulta sorprendentemente flexible y efectiva. En lo que a botones serefiere, encontramos movimientos Rápidos, Fuertes y Patadas, con el paso lateral en 3-D mediante los botones L y R. Aunque las órdenes de dirección se pueden ejecutar con el pad direccional, los más atrevidos pueden intentarlo con el stick analógico. Vale la pena jugar en modo Practice para descubrir los diferentes movimientos al alcance de los luchadores. Entre nuestros favoritos está la combinación de los botones Rápido / Fuerte / Patada con un cuarto o medio círculo en el pad direccional. También puedes probar varias combinaciones de los tres botones para conseguir nuevos movimientos.



MACE
THE DARK AGES



△ *Luchar es divertido. Sobre todo si tienes un hacha descomunal*

◁ *¡Qué haces atándote los cordones de los zapatos en un momento como éste!*

GO! GO! ▷

ME SUENA DE ALGO

¿Recuerdas Drácula de Bram Stoker, de Francis Ford Coppola? Pues juraríamos que el traje de Lord Deimos es un calco de la Armadura de Dragón que luce Vlad Tepes (Gary Oldman) en esa película (cualquiera que conozca Warhammer Fantasy Battle notará también sus similitudes con Chaos Warrior). No obstante, todos los grandes juegos adoptan elementos de grandes filmes, y el diseño de los personajes de Mace no es la excepción. Ragnar, aunque es un guerrero escandinavo, luce los tatuajes de Mel Gibson en Braveheart; Takeshi parece salido de Los siete samurays, de Kurosawa; y Al Rashid es un homenaje a las añejas películas de Simbad de Harryhausen.

LOS MEJORES MOVIMIENTOS

DREGAN



Lucha para recuperar su alma, que le fue arrebatada por las tinieblas. Dregan es bastante rápido y resulta divertido jugar con él, aunque sea un peso pluma. ¡No veas, hasta se le cae el brazo durante su pantalla de «Victoria»!

El fuego de calavera de Dregan: Es un ingenioso movimiento que causará a tu oponente una halitosis de muerto viviente.

EXECUTIONER



Uno de los personajes con los que merece la pena intimar: rápido y fuerte, con un hacha gigantesca para soltar mamporros. Un claro favorito.

El giro de gancho de Executioner: Fantástico – gira el hacha hacia tu enemigo, levantándolo del suelo. Muy doloroso (je,je,je).

RAGNAR



Lento porque... es grandullón. Es la regla no escrita de los juegos de lucha. Pero si te puedes acercar lo suficiente, tiene un repertorio de ataques devastadores que están muy bien.

El abrazo del oso de Ragnar: Uno de los movimientos más sanguinarios y brutales del juego. Acércate bien, pulsa Hacia delante dos veces y luego Fuerte. Salen hasta los huesos, te lo juramos.

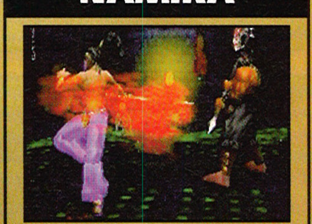
KOYASHA



Una muchacha de aspecto ninja con navaja incluida. Además, rueda y salta, gracias a lo cual su estilo de lucha resulta particularmente atractivo.

Shuriken eléctrico deKoyasha: Abajo, Hacia delante y Rápido lanza un proyectil inmisericorde. Abajo, Hacia delante y Rápido dispara uno incandescente que se duplica al pulsar el botón Rápido dos veces.

NAMIRA



Esta graciosa bailarina con sus ataques giratorios y fluidos no es para principiantes. Ella es también, ejem, una señora de la noche y sus sugerentes movimientos de caderas y escotes transparentes hacen que a cualquiera le entren unos calores...

El giro salvaje de Namira: Resulta devastador cuando se ejecuta correctamente. Pulsa Rápido, Fuerte y Patada simultáneamente para un giro letal.

LORD DEIMOS



Deimos parece torpe en un primer momento pero tú persevera... El truco está en sacar provecho de la gran espada de fuego: su afiladísima punta puede llevar a cabo una considerable carnicería.

El gran golpe de Lord Deimos: Si puedes acercarte lo suficiente, pulsa dos veces Hacia delante y pulsa Fuerte. Él levantara a su oponente y lo estampará implacablemente contra el suelo. Mama pupa...

AL RASHID



Al Rashid es el equivalente masculino de Namira, aunque es ligeramente más fuerte y menos ágil. Su estilo de dos espadas es capaz de ejecutar algunos combos muy rápidos, así como ataques de bloqueo.

El demonio de arena de Rashid: Mantén pulsado Fuerte durante un par de segundos para un giro estilo Cosaco a la vez que golpeas el tobillo de tu oponente con la espada.

TAKESHI



Este samuray se caracteriza por su extraordinaria velocidad, así que necesitarás estar seguro de sus movimientos de combo para aprovechar al máximo su feroz potencial.

La evasión Zen de Takeshi: Simple, elegante y muy efectivo. Es un movimiento combinado de evasión y ataque. Pulsa Evadir y Fuerte para girar y deslizarte a la vez.

XIAO LONG



Por lo visto, es el hijo de Genghis Khan. No obstante, a juzgar por su bastón, Xiao no es tan ágil ni flexible como sus contemporáneos. Aun así, puede resultar bastante rápido.

La esfera mística de Xiao Long: Un movimiento de contención que te deja las manos libres para atacar.
Cúbrete unos instantes y luego pulsa Hacia delante y Fuerte.

TARIA



Rápida, eficiente y «nacida bajo una luna negra» (o sea, extravagante), Taria es otro personaje a destacar. Un derroche de patadas fuertes, proyectiles y ataques con armas la hacen muy versátil.

La llave de Taria: Es un excelente movimiento de derribo. Acércate y pulsa dos veces Hacia adelante y pulsa Fuerte.

MORDOS KULL



Este personaje tiene un poco de todo. Su armadura es toda una ventaja a la hora de llevar a cabo contraataques o practicar una defensa más convencional.

El golpe del dragón de Mordos Kull: Un gancho mágicamente devastador que se activa pulsando Hacia delante, Abajo, Hacia delante y Fuerte.

HELL KNIGHT



Tiene un aspecto soberbio pero por desgracia es un poco lento en sus movimientos especiales. ¡Pero atención!, es extremadamente efectivo con la mano derecha. Diabólico.

El Big Bang de Hell Knight: Para desatar algo que parece un ataque nuclear, cúbrete durante unos segundos y luego pulsa Hacia delante y Fuerte.



△ «¡Caramba, bonita armadura! –Gracias, majo. Tu pellejo con escamas tampoco es moco de pavo.»



El lanzamiento de Al Rashid es particularmente salvaje. ¡Genial! ▷

▽ «¡Si nos acabamos de conocer! ¡Quítame las manos de encima ahora mismo¡».



CAMBALACHE DE COLORES
Como en cualquier juego de lucha que se precie, en *MACE* puedes cambiar esos espantosos uniformes caqui por otros ropajes más vistosos. Basta con mantener pulsado uno de los botones C mientras seleccionas tu personaje favorito.

PERSONAJES OCULTOS
En la página 72 hallarás las claves de acceso a un luchador de de lo más plumífero

Imagina por un momento una hipotética fiesta de juegos de lucha para N64. *War Gods* se agazapa deprimido en una esquina mientras uno de sus personajes en estado comatoso toma una bebida reconstituyente. *Dark Rift* está en otra esquina, intentando pasar desapercibido. Mientras, *Mortal Kombat* en el rincón geriátrico respira asmáticamente sobre sus propios frames en tanto que Killer Instinct se limpia la salsa de la boca, suspirando porque su pequeño triunfo demuestre su categoría con respecto a sus contemporáneos. Y entonces *Mace* hace su espectacular entrada, recién afeitado e inmaculado, listo para robarle la chica a cualquiera.

Todo esto es nuestra forma de expresar que *Mace: The Dark Ages* es de lo más divertido y casi compensa los excesos poco memorables que los incondicionales de los juegos de lucha poseedores de una N64 han tenido que soportar. Insistimos: casi. Dejemos esto claro desde el principio: *Mace* no es mejor que un *Tekken;* carece de la fluidez de éste y el tipo de control se basa en una mezcla de varios *beat 'em up*. Es un *Soul Blade* de N64 con un ligero aire a *Street Fighter.* Muchas combinaciones de botones, combos, y medias lunas.

Efectivo sí, pero no muy original (si bien es cierto que eso es muy difícil de encontrar en un juego de lucha).

Los gráficos, todo hay que decirlo, son estupendos, con un diseño de los personajes alucinante y una ambientación medieval muy convincente. Los efectos y explosiones son excelentes y el problema de la fluidez queda compensado por la rapidez y la variedad de movimientos. Puede que *Mace* sea una combinación de elementos de otros juegos de lucha, pero salta a la vista que han optimizado los elementos adoptados de otros programas.

Por otro lado, algunas áreas del juego hacen pensar en *Mace* como un juego con personalidad propia. Las arenas «interactivas» son magníficas, con plataformas, escalones y demás elementos esenciales a la hora de atacar o defenderse. Y no olvidemos detalles como la lava o el ácido. Además, se pueden mover objetos tales como jarrones e incluso tiendas. Los ataques bloqueadores son también de agradecer, pues permiten a los personajes pluriarmados y con escudo atacar y defenderse a la vez.
Y, sí, hay combos y grandes movimientos especiales, aunque éstos pueden ser contrarrestados con exhibiciones de habilidad táctica. En este sentido, te recomendamos que aproveches el instante en que tu oponente baje la guardia mientras inicia la ejecución de uno de esos ataques especiales para hacer un desplazamiento lateral y a continuación apuñalarle en las costillas.

Añade a todo esto una lista de 12 personajes jugables más otros dos ocultos: Pojo (una gallina gigante, tal vez pariente de Caponata) y Grender. También puedes aspirar a controlar al jefe Asmoden. Aquí tienes un juego que supera con creces a cualquier juego de lucha de N64 en el mercado. Hay que reconocer que su argumento –basado en la búsqueda de un arma mágica— está trilladísimo (aunque la atmósfera medievalizante y la combinación de estética oriental y occidental tienen su gracia) y que la música no es nada del otro jueves, pero *Mace* es muy divertido y está bien acabado. Te lo pasarás muy bien practicando los movimientos de los personajes y la acción no te decepcionará. Los seguidores de los juegos de lucha tienen motivos para estar contentos. Mientras llega el beat 'em up definitivo para *N64*, este juego será el consuelo de los más desesperados.

8 GRÁFICOS
El festival de violencia más primorosamente codificado que hemos visto.

5 SONIDO
Bonitos efectos, música mala y esa especie de Orson Wells asmático que parece comentar todos los juegos de lucha.

6 TECNOLOGÍA
El efecto 3-D está bastante conseguido y la acción transcurre a un ritmo ciertamente trepidante.

7 DURABILIDAD
Muy superior a la que caracteriza a otros títulos del género. Se trata de un juego difícil.

VEREDICTO
Un ingenioso y entretenido banquete de mamporros que anuncia, por fin, el futuro esplendor de los combates en 64 bits.

81%

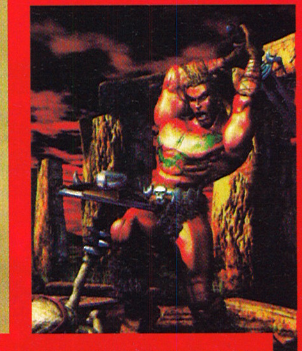
KILLER INSTINCT GOLD

¡RENUÉVATE O MUERE!

KILLER INSTINCT GOLD			
NITENDO/RARE			
Disponible	64M		1-2
	Controller Pak	Memoria en cartucho	Rumble Pak
9.990 pesetas			

Nos hallamos ante un título que resulta muy adecuado para los fans de las versiones anteriores de este juego. Contiene numerosas mejoras y unos gráficos renovados, por lo que esta edición *Gold* será de lo mejor que le ha podido pasar a tu N64 si tu mayor pasión es la versión previa de *Killer Instinct* (con la excepción de *Super Mario 64, Pilotwings* y alguna otra cosa). Sin embargo, para ser uno de los primeros títulos planeados desde hace años para la N64, *Killer Instinct Gold* es sencillamente decepcionante.

El sistema de combinación de golpes y movimientos es bastante complejo al principio, pero comienza a parecer pobre al cabo de unas semanas de práctica. Con todo, en *Killer Instinct* abundan las opciones y modos especiales de juego; el jugador puede familiarizarse con los entresijos de los movimientos de ataque de su personaje favorito gracias a diversas fases de entrenamiento en las que puede desahogar sus frustraciones golpeando un poste de madera. No obstante, a largo plazo, la carencia de finura y sutileza nunca resulta satisfactoria. Es difícil que el público general de la N64 llegue a considerar *Killer Instinct Gold* un título brillante. En un ranking de calidad, situaríamos este título entre *FIFA 64* y el irregular —aunque sobresaliente en algunos momentos— *Shadows of the Empire*. Las cosas han cambiado mucho desde los tiempos en que el primer *Killer Instinct* venció por K.O. al resto de juegos de lucha.





5 GRÁFICOS
La animación es cuestionable, pero el juego está repleto de imágenes de acción explosiva.

8 SONIDO
Lo mejor de Killer Instinct. Con respecto a la banda sonora, sólo hay dos opciones: odiarla o amarla con pasión.

5 TECNOLOGÍA
Buenos fondos de pantalla, pero hay poco más que decir.

5 DURABILIDAD
La esperanza de vida de Killer Instinct en tu consola será de semanas, no meses.

VEREDICTO
Si se trata de que la gente se tome en serio la N64 como una plataforma para liarse a mamporros, Mace se acerca más a lo que todos hemos estado esperando.



62%

MORTAL KOMBAT TRILOGY

4 GRÁFICOS
Las transparencias son lo único digno de mención. Mejor olvidarse de lo demás.

2 SONIDO
Sintoniza un programa de radio neozelandés. Sonará considerablemente mejor.

0 TECNOLOGÍA
Nula.

6 DURABILIDAD
El dramatismo de la puesta en escena no es suficiente para retener tu atención largo tiempo.

VEREDICTO
Con la tecnología de 64 bits a nuestro alcance, no se justifica un juego con semejantes deficiencias. El atractivo de Mortal Kombat Trilogy ha marchitado.

34%

Hubo un tiempo en que podías alardear de haber alcanzado el virtuosismo en este juego. De hecho, hubo un tiempo en que *Mortal Kombat* era incluso divertido, en parte gracias a su sangrienta violencia. Sin embargo, a estas alturas más bien parece carne de taxidermista. Algo así como ver a tu padre bailando trance: un espectáculo que harías bien en borrar de tu memoria.

Quizás sea injusto volver a comparar *Mortal Kombat* con juegos como *Tekken y Virtua Fighter*, dado que el título de Midway reconoce no ser más que un producto plano, en 2-D. Sin embargo, esta falta de pretensiones no es razón suficiente para que seamos condescendientes con él. En realidad, la pregunta clave debería ser: ¿Dónde está la prueba de que estamos realmente ante un juego para N64? A decir verdad, todo lo que tenemos es una conversión de un juego de PlayStation sin ninguna novedad incorporada. Ni gráficos extra, ni velocidad extra, ni nada de nada. Si se pone un poco de atención es fácil advertir varias características que son peores en la versión de 64 bits que en la de 32. Para empezar aquí no se nota la búsqueda de alta resolución patente en el juego para PlayStation y se aprecia una dramática escasez de frames de animación. En segundo lugar, prueba a golpear a un rival contra el tejado de un escenario y verás como la velocidad se reduce hasta niveles intolerables. En tercer lugar, parece como si el sonido se filtrara a través de un túnel de viento, de modo que las líneas de diálogo y los ruidos de fracturas de huesos apenas son audibles. Salvo un moderado incremento de fluidez de los gráficos y de nivel de detalle en los fondos, las diferencias entre esta versión y la de SNES son insignificantes. Una pena.

PASTO DE LAS POLILLAS

MORTAL KOMBAT TRILOGY			
MIDWAY/NEW SOFTWARE CENTER			
Disponible	64M		1-2
	Controller Pak	Memoria en cartucho	Rumble Pak
14.990 pesetas			



WAR GODS

HEMOGLOBÍNA DIVINA

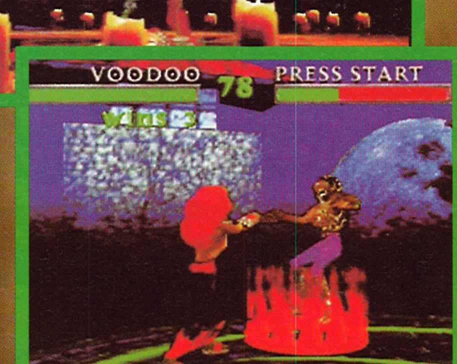
Los dioses no son tan interesantes y encantadores como se nos quería hacer creer. Ni pisan continentes con sus enormes botas, ni dan zancadas kilométricas, ni hacen alardes de poder absoluto. En lugar de eso, meten barriga para aparentar dignidad y dan tanto miedo como una maruja tomándose un café con leche. Y esto es sólo el principio de la lista de despropósitos –en 3-D-- que desfilan por *War Gods*.

La abundancia de deficiencias en *War gods* queda al descubierto cuando lo comparamos con *Mace*. Aquí nos volvemos a encontrar con los aburridos combos «Kombat» y una aterradora falta de fluidez en los movimientos. Para acabar de rematarlo, los dos sistemas básicos para acabar con tus enemigos son a) utilizar el mismo movimiento una y otra vez hasta que el rival de turno está para criar malvas o b) pulsar cualquier botón al azar. Muy sutil.Y, ¿qué se puede decir de esos personajes supuestamente divinos? ¿Qué te parece morir a manos de un engendro como Ahua Kin, una especie de payaso de circo nipón que supone erróneamente que andar por ahí con los brazos en tensión le hace parecer sumamente peligroso?

A lo mejor estamos siendo demasiado severos e injustos, ya que tampoco es tan malo como el hilarante *Mortal Kombat Trilogy*, pero, desde luego, ambos juegos parecen hechos con los mismos ingredientes: una animación penosa , un sistema de combate anticuado y un sonido deficiente y más bien desagradable.

Tal vez en un primer momento pudiera pasar por ser un título innovador y casi divertido, pero la novedad se desgasta muy pronto. En su lugar, emerge la sensación de que ya ha habido suficientes juegos de lucha que desaprovechan las capacidades del hardware de la N64.





WAR GODS
MIDWAY



Disponible	64M	1-2	
	Controller Pak	Memoria en cartucho	Rumble Pak

14.990 pesetas

6 GRÁFICOS
Vale, están en 3-D, pero dejan mucho que desear. Y además la resolución es bastante baja.

4 SONIDO
El comentarista habla que da risa. «Kabuki Jo WinNSSS»

4 TECNOLOGÍA
Una codificación totalmente falta de ambición. ¡Qué manera de desperdiciar la N64!

1 DURABILIDAD
La de un castillo de naipes ante el inminente paso de «El Niño».

VEREDICTO
Otro juego de lucha sin ningún afán de inmortalidad. Los sprites de Killer Instinct son mucho más entretenidos que los polígonos divinos de War Gods.

46%

DARK RIFT

ADELANTE, ADELANTE, ARRIBA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, Y LUEGO BOSTEZO

6 GRÁFICOS
Personajes divertidos morando en entornos mediocres.



3 SONIDO
Gravemente deficitario en sonidos del impacto del acero sobre la carne.



5 TECNOLOGÍA
De una fluidez impresionante pero sin la profundidad de un buen juego de N64.



4 DURABILIDAD
Corre el peligro de llenarse de polvo muy pronto.

VEREDICTO
Un beat 'em up solvente, si bien le falta frescura y espontaneidad. «Relájate, hombre».



81%

DARK RIFT
VIC TOKAY

Disponible	64M	1-2	
	Controller Pak	Memoria en cartucho	Rumble Pak

Precio no disponible



Lo que le falta a *Dark Rift* es una pizca de frivolidad. Con sus personajes cascarrabias, escenarios tenebrosos y solemne música de órgano, el juego te invita a que te recuestes en el asiento a los mandos de tu consola, frunciendo el ceño mientras tus dedos activan combos ágilmente y tu guerrero responde repartiendo mamporros a discreción.

Los gráficos de *Dark Rift son* sin duda elegantes. Los ocho personajes de aire mezquino se mueven con suavidad por el terreno de juego. Verás como funcionan a todo motor los efectos de la N64, como por ejemplo la semitransparencias de Morphix y los reflejos delas bolas de fuego de Demonix. Éste es el aspecto que desearías para un juego de lucha de N64, pese a que los escenarios son bastante sosos y no interactivos. Pero hay algo extraño en el modo en que responden los controles.Cuando realizas un combo, tras apretar los botones necesarios para que tu personaje haga lo estipulado, éste vuelve a su posición inicial como si nada hubiera pasado. Ése es el problema, que no hay espontaneidad. Si intentas llevar a cabo una serie de movimientos que no estén programados como combos de tu personaje, sólo habrá una pausa vergonzosa en la que no ocurrirá nada. Y, bueno, es difícil encontrar un personaje que te guste más que el resto. Aaron es quizás el más entretenido con su enorme daga–pistola. Zenmuron, por su parte, blande una espada enorme y rápida. Lamentablemente, son demasiado rígidos, posan como si fueran modelos de revistas de moda. Aparte de unas pocas llaves especiales, el resto de movimientos son prácticamente iguales y tras practicarlos un rato pierden todo su interés.

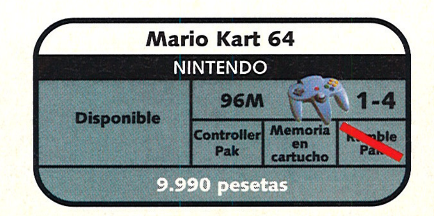
Durante un par de meses *Dark Rift* fue el mejor de los *beat 'em ups* para Nintendo 64 (lo cual no tiene demasiado mérito) y la apuesta más estimulante para cualquiera que buscase una alternativa a *Killer Instinct Gold*. Sin embargo, ahora ha llegado la hora de que ceda su cetro al impresionante *Mace*, un título que va a sorprender a propios y a extraños.



En este primer número de Magazine 64 queremos rendir un homenaje a los juegos que han puesto más alto el listón en la creación de software para la N64. Aunque los títulos que analizamos sucintamente en las páginas siguientes no son novedades absolutas, conservan intacto todo su atractivo. Si te acabas de comprar la consola y no sabes con qué juego estrenarla, elige entre cualquiera de los comentados a continuación. Si ya hace meses que la tienes y te falta alguno de ellos porque no tienes pasta, ¿a qué esperas para visitar la casa de empeños? «Oye, mamá, ¿me dejas ver un momento el anillo de brillantes que te regaló papá?

MARIO KART 64

Cuando creías haberlo visto todo en los juegos de carreras, de pronto te estrellas contra un huevo gigante de dinosaurio.



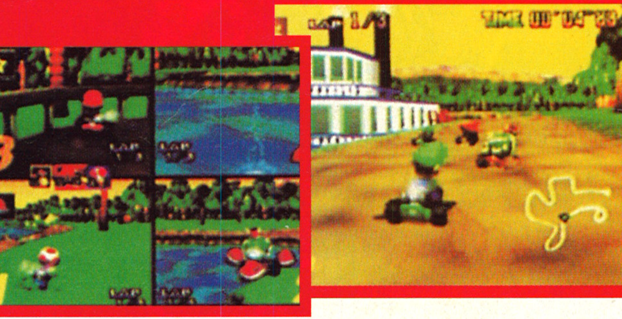
Además de todo lo que contienen los buenos juegos de carreras (básicamente, una colección de vehículos y una serie de escenarios), *Mario Kart 64* ofrece mucho más: un control infinitamente sutil sobre el kart —aun al cabo de varias semanas, el jugador todavía está refinando su técnica—, una compleja inteligencia artificial que otorga personalidades muy diferenciadas a los rivales que maneja la máquina, unos circuitos repletos de elementos interactivos, varios modos multijugador para hasta cuatro participantes... La lista sería inacabable.

Nintendo ha tratado de hacer que cada carrera de *Mario Kart* sea totalmente distinta. Y lo ha conseguido, aunque el comportamiento de los rivales gobernados por la máquina resulta un poco repetitivo. Por otra parte, Mario Kart puede proporcionar una diversión inacabable en modo multijugador; los entresijos de cada circuito y los múltiples objetos que puedes utilizar para fastidiar a tus adversarios humanos convierten las carreras de cuatro jugadores en una experiencia inolvidable.

Desde el punto de vista técnico, *Mario Kart 64* no es una exhibición de tecnología, aunque tiene algunos toques de distinción (como los reflejos sobre el hielo de Sherbert Island, por ejemplo). Pero ésta es la diferencia entre *Mario Karts 64* y muchos juegos de carreras para otras consolas: si unos no parecen tanto un juego como una demostración de gráficos en la que puedes conducir un coche, *Mario Kart 64* es un título que ha entrado directamente en la historia de los videojuegos y que ha sido diseñado desde el principio pensando en la diversión de los jugadores.



La irresistible adictividad de su modo Time Trial convierte a Mario Kart 64 en un juego casi inmortal. Lo disfrutarás una eternidad.



Mario Kart 64 pone cuatro ruedas a las excéntricas aventuras del fontanero más famoso del mundo. Un juego de carreras inolvidable.

8 GRÁFICOS
El asombroso mundo 3-D de Super Mario 64 en un juego de carreras

8 SONIDO
Música alegre y efectos divertidos

9 TECNOLOGÍA
En un juego tan lleno de elementos gráficos, el modo para cuatro jugadores en pantalla dividida sería imposible sin la N64. Sin embargo, la conversión a PAL no es muy buena.

9 DURABILIDAD
Los circuitos no son lo bastante variados, pero cuando empiezas a dominar los controles el juego cobra una proyección increíble.

VEREDICTO
Meses de diversión en un cartucho lleno de karts



SUPER MARIO 64

Super Mario 64		
NINTENDO		
Disponible	64M	1
	~~Controller Pak~~ / Memoria en cartucho	Rumble Pak
9.990 pesetas		

Vuelve el italiano más simpático y entrañable desde el emperador Calígula.

La diferencia entre un videojuego normal y uno fantástico consiste, según dijo una vez don Miguel de Unamuno, en que el desarrollo del primero finaliza de acuerdo con el plan previsto y el del segundo acaba cuando está acabado. Éste es el caso de Super Mario 64: su creador y jefe de desarrollo de juegos de Nintendo, Shigenu Miyamoto, pidió en su momento más tiempo para trabajar en este título estrella del lanzamiento de la N64. Vistos los resultados, fue una suerte que se lo concedieran.

Gracias a la inmensa potencia de la N64 y a su arquitectura concebida expresamente como plataforma para juegos, los sofisticados entornos 3-D de Super Mario 64 son superiores a cualquier cosa previa a este título. Todos los objetos que encuentras en los escenarios son «reales» en el juego: si una cosa está allí, Mario puede hacer algo con ella. Cada una de las superficies posee no sólo una textura exclusiva, sino también unas cualidades que determinan si es resbaladiza, pegajosa, viscosa o cualquier otro atributo. Es uno de los mundos 3-D mejor elaborados que se han visto nunca.

Lo único que quizás no le gustará a todo el mundo es la perspectiva de la cámara, que varía continuamente para seguir los acontecimientos que protagoniza Mario. Los controles son «direccionales-relativos» y, al principio, conducen a todo tipo de desastres, aunque al final se convierten en un valor añadido más de juego.

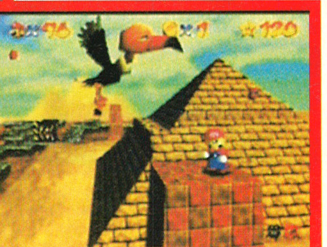
Desde la llegada de Super Mario 64, nada ha sido igual para los aficionados a los videojuegos. Posiblemente se trate del mejor título de la historia de los videojuegos.



Super Mario 64 ha sido elegido Mejor Juego para Consola del Año en el European Computer Trade Show '97

Un fontanero bonachón como es Mario no debería resistirse a ceder su trono a nuevos títulos que saquen aún más provecho del hardware de Nintendo 64.





9 GRÁFICOS
Increíbles. No hay palabra que pueda hacerle justicia.

8 SONIDO
De gran calidad y utilizados con mucha inteligencia en el diseño.

9 TECNOLOGÍA
Lección total de diseño de juegos y de implementación de control.

8 DURABILIDAD
Llegar al final de SM64 es una catástrofe de tal magnitud que muchos fingirán que no ha sucedido y volverán a empezar.

VEREDICTO
La única palabra con la que se puede describir este juego pertenece a la lengua swahili: Super Mario 64 es totalmente tsufufum.

96%

GO! GO!

WAVE RACE 64

El verdadero significado de las palabras «inmersión en un juego de carreras»



Da la impresión de que nadie en Nintendo quiere desarrollar un juego de carreras normal con automóviles convencionales y escenarios tradicionales. Nintendo habría puesto rampas en *Ridge Racer,* esparcido bombas en los circuitos de *Daytona* e incluso incluido un tractor como vehículo secreto en *Sega Rally.* Posiblemente, éste es el motivo por el que nos caen tan bien.

Competir sobre las aguas de *Wave Race* es una experiencia de carrera totalmente nueva. El entorno acuático del juego es un modelo funcional del comportamiento de la superficie del océano: en aguas tranquilas puedes zumbar a toda velocidad, mientras que la carrera se convierte en una lucha frenética para mantenerse a flote cuando hay mar de fondo. Una vez más, el joystick analógico proporciona una interfaz sensible y permite tanto virar bruscamente como girar con suavidad, además de escoger el ángulo de ataque de la proa sobre las olas. Las acciones están perfectamente representadas en pantalla por la moto de agua saltarina y su piloto animado, ofreciendo la respuesta exacta que necesitas para gobernar el vehículo. El movimiento de los personajes también es muy realista. En definitiva, *Wave Race* es tan brillante como *Super Mario 64* en algunos aspectos en los que *Mario Kart* queda por detrás. Pilotar estas motos de agua es el tipo de experiencia 3-D que sólo es posible en una máquina de 64 bits tan potente como nuestra querida N64.

En Wave Race puedes seleccionar incluso la braveza de las olas.

Ir a más de 100 km/h sobre el mar es una experiencia cargada de significado filosófico. O algo así...



9 GRÁFICOS
Demasiado maravillosos; las capturas de pantalla no pueden hacer justicia. Hay que verlo en movimiento para creerlo.

7 SONIDO
Unos efectos creíbles y muchas voces en inglés.

9 TECNOLOGÍA
Control analógico y gráficos naturales en perfecta armonía. Sólo la N64 puede conseguirlo.

8 DURABILIDAD
Creíamos que ya nos habríamos cansado de Wave Race, pero no. El modo para dos jugadores tiene mucho potencial para alargar la vida del juego.

VEREDICTO
Un juego de carreras profundamente innovador, ambicioso y bien elaborado. Mientras no hayas jugado con él, considera que tu experiencia con los videojuegos es incompleta.

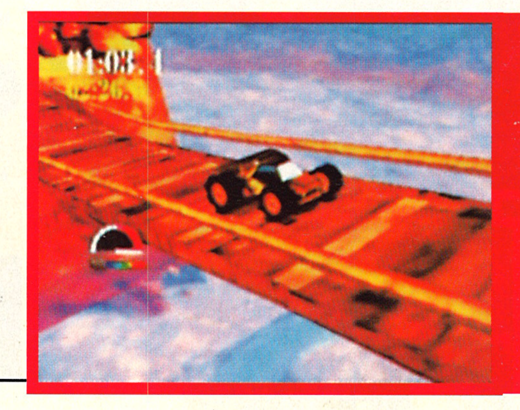


BLAST CORPS

El Apocalipsis se acerca

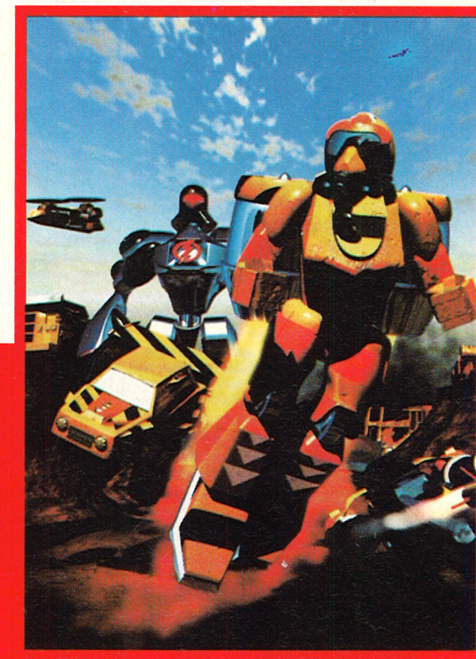
BLAST CORPS			
RARE/NINTENDO			
Disponible	64M		1
	Controller Pak	Memoria en cartucho	Rumble Pak
9.990 pesetas			

Sólo una vez cada cinco años aparece un juego que resulte ser realmente original y *Blast Corps* es ese juego. Se trata de un título increíblemente divertido que te pone al frente de una flotilla de vehículos de demolición. Tu tarea es allanar el camino a un convoy que transporta misiles nucleares. Bloques enormes de edificios, depósitos de agua y combustible, adorables casitas unifamiliares, monumentos de incalculable valor histórico y artístico... Todo debe acabar desintegrado a tu paso. Es difícil encasillar a *Blast Corps* dentro de un género clásico. Bueno, en realidad es imposible. Aquí la acción se basa en derruir, demoler, devastar... aunque de vez en cuando también tienes que demostrar tu habilidad al volante en frenéticas carreras contrarreloj. Su principal defecto es que se acaba en un suspiro, pero ya sabes: lo bueno si breve...



Algunas facultades de psicología ya utilizan Blast Corps como guía práctica para solucionar crisis familiares. ¿Que el abuelo no suelta el mando de la tele? ¡Booom!

La ausencia del modo multijugador y de una mayor diversidad de niveles se deja notar en el título más nitroglicerínico de Rare.



8 GRÁFICOS
No hay demasiadas diferencias entre niveles, pero abundan los detalles y las explosiones de órdago.

9 SONIDO
Un derroche de melodías salvaje que sugieren la destrucción de bienes muebles e inmuebles. Balazos y explosiones a go-gó.

9 TECNOLOGÍA
Aprovecha al máximo los efectos gráficos de la N64.

6 DURABILIDAD
Francamente, los niveles de Blast Corps saben a poco. El final del juego no tarda en llegar y a menudo la acción se hace un poco repetitiva.

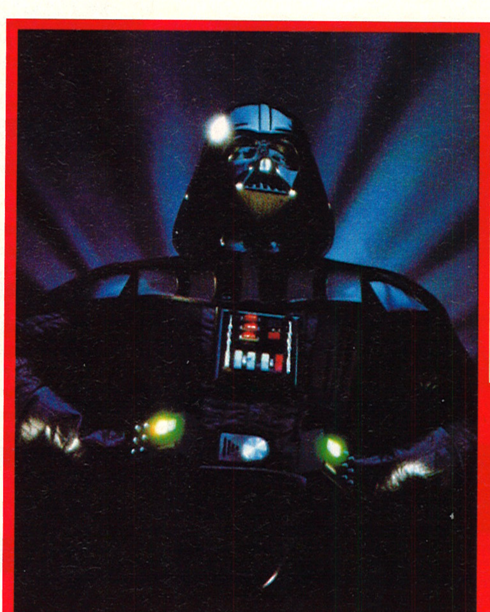
VEREDICTO
Proverbialmente original y divertido hasta morir. Otra razón para rendir pleitesía a la N64.

88%

SHADOWS OF THE EMPIRE

La Fuerza ha vuelto, y Luke quiere que te unas a los Rebeldes

Shadows of the Empire
NINTENDO/LUCAS ARTS
Disponible | 64M | 1 | Controller Pak | Memoria en cartucho | Rumble Pak
10.990 pesetas



En su mayor parte, *Shadows of the Empire* es excelente; la alianza entre Nintendo y LucasArts ha dado unos resultados brillantes en algunos momentos de este título, que incluye diez niveles, distintos estilos de juego y un argumento totalmente nuevo que se sitúa entre El imperio contraataca y El retorno del jedi. A lo largo de todos los niveles, juegas en el papel de Dash Rendar, un amigo de Han Solo que forma parte de la alianza rebelde. Su nave —que se llama Outrider— es parecida al Halcón Milenario y tiene un copiloto mecánico bautizado como Leedo. En los diversos niveles hay esparcidos unos iconos flotantes denominados Challenge Points (puntos de desafío) que, a partir de cierta cantidad, proporcionan vidas extra al final de cada nivel. No podíamos esperar que *Shadows of the Empire* representase para los videojuegos la renovación total que la trilogía de las galaxias significó en el mundo del cine. Los escenarios del juego tienen una calidad desigual y, en nuestra opinión, por separado recibirían puntuaciones tan distintas como un 2 para el cuarto nivel y un 10 para el último. Sólo dos de ellos se aproximan a la innovación de *Mario 64, Mario Kart o Pilotwings 64;* el resto son unas imitaciones pasables de *Doom* o, en algunos casos, pequeños juegos perfectamente olvidables. En definitiva, se trata de un juego muy valioso para los fans de La guerra de las galaxias, aunque no debería ser el primero de la lista de prioridades para quienes no estén muy interesados en esta trilogía cinematográfica.



Los fans de la archiconocida saga de La Guerra de las Galaxias tienen una cita obligada con Shadows of the Empire.

7 GRÁFICOS
El primer nivel y el último son soberbios. Algunos de los demás son buenos. El resto son horribles.

8 SONIDO
Podría mejorar mucho, pero los efectos de sonido (mono) son totalmente auténticos.

5 TECNOLOGÍA
Los Challenge Points son un gran añadido. Algunas partes imitan demasiado a Doom.

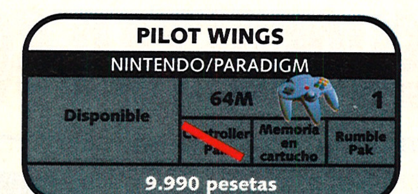
6 DURABILIDAD
Buena esperanza de vida en dificultad alta y en modo Jedi, pero demasiado fácil en el resto de modos de juego.

VEREDICTO
Básicamente sólido, pero carente de la innovación y el brillo de otros títulos.

78%

PILOT WINGS

Nino Bravo tenía razón: volar «libre como un pájaro» es una buena cosa...



9 GRÁFICOS
Alucinantes durante todo el juego. Sólo igualado por Mario y muy pocos títulos más.

8 SONIDO
Efectos muy precisos y música de estilo setentero.

8 TECNOLOGÍA
Uu juego que salta de la SuperNintendo a los 64 bits y recibe un inyección de maestría por el camino

9 DURABILIDAD
El ciclo de aprendizaje para dominar el juego es bastante difícil, lo que le garantiza una buena esperanza de vida.

VEREDICTO
NIntendo ha sabido sacar partido del talento de Paradigm, verdaderos especialistas en simulación de vuelo

89%

Ala delta, un hombre-bala de circo, un helicóptero ultraligero... En *Pilotwings 64* tienen cabida los vehículos menos frecuentes en un simulador de vuelo. Lejos de ser nada más que una demostración técnica de las asombrosas capacidades de la N64, *Pilotwings 64* tiene también mucho mérito en los aspectos de estructura del juego, estilo de diseño y contenidos. En pocas palabras, tiene todo lo que siempre habíamos soñado encontrar en un simulador de vuelo.Hay tres vehículos principales en Pilotwings: el ala delta (hang-glider), el turborreactor personal (rocket belt) y el helicóptero ultraligero (gyrocopter). Además, el juego contiene cuatro «vehículos» adicionales que también son muy originales: un hombre-pájaro (birdman), un hombre-bala circense que sale disparado con un cañón (human cannonball), un paracaidista en caída libre (sky-diving) y una extraña mujer supersaltadora (jumble hopper) que alcanza el techo de los rascacielos con un solo impulso.

El movimiento de los vehículos es tan preciso que, después de jugar un tiempo, el juego proporciona una sensación muy realista de los vientos que impulsan al ala delta y las vibraciones que afectan al helicóptero. Aunque ganaría mucho con un modo para dos jugadores, Pilotwings 64 es un sueño en casi todos los aspectos.

En Pilotwings 64 deberás superar pruebas diseñadas por las Fuerzas Aéreas del ejército de los Estados Unidos.

Desde un ala Delta hasta un gyrocopter, pasando por un cohete mochila. Sólo te falta pilotar la escoba de la bruja Pirula.



TUROK: DINOSAUR HUNTER

TUROK			
ACCLAIM/NEW SOFTWARE CENTER			
Disponible	128M		1-2
	Controller Pak	Memoria en cartucho	Rumble Pak
En torno A 10.000 pesetas			

Los dinosaurios, en el punto de mira de este sangriento juego de tiros.

El protagonista de este título es un indio norteamericano llamado *Turok* que ha sido extraído de un cómic popular en Estados Unidos. En el papel de este personaje, cuya afición es viajar en el tiempo, el jugador debe cazar y correr a toda velocidad a través de ocho niveles, cada uno de los cuales se divide en regiones separadas. El objetivo es encontrar las ocho piezas que forman el Chronosceptor, una potente arma alienígena, para derrotar a Campaigner, un psicópata que planea lanzar su ejército de «bionosaurios» sobre la Tierra en distintas épocas históricas.
En el momento en el que apareció *Turok*, el control que el jugador posee sobre el protagonista de este juego se erigió en el mejor que jamás se había visto en un joypad. Los botones amarillos, que sólo suelen utilizarse para cambiar de perspectiva en los juegos fabricados por Nintendo, controlan la dirección, mientras que la dirección de la vista se gobierna con el joystick analógico. El arsenal de *Turok* también es fantástico, y las armas de fuego —como el fusil y la ametralladora— son de lo mejor que se ha visto en el mundo de los juegos.
Turok ha sido criticado desde el punto de vista técnico a causa del uso de los efectos de niebla, aunque, en nuestra opinión, encajan bien en el juego porque sirven para acentuar la tensión cuando los enemigos aparecen durante unos milisegundos en forma de siluetas. Los escenarios mantienen un nivel de calidad elevadísimo y son muy variados: hay desde cañones submarinos hasta cavernas claustrofóbicas. Y es que *Turok* rebosa calidad en todos sus aspectos.



«Cuanto más conozco a los dinosaurios de Turok, más me gusta mi perro.»

5 GRÁFICOS
Quizás tiene una sobredosis de neblina pero, en general, el universo de Turok es suculento.

8 SONIDO
Fantástica banda sonora (tumtum taca-tac-tum) con batería y efectos de sonido precisos y brillantes.

5 TECNOLOGÍA
Durante tiempo, es posible que nadie haya aprovechado tanto las posibilidades de la N64 como Nintendo e Iguana.

5 DURABILIDAD
Resulta fácil que los niveles —grandes y ricos— y el arsenal —impresionante— mantengan el interés del jugador durante mucho tiempo.

VEREDICTO
Una creación espléndida, Turok aporta una nueva vida a un género ya veterano. Increíblemente violento y entretenido.

91%

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64

Más difícil, más gráfico y sin ideogramas ininteligibles en pantalla... La versión europea de Perfect Striker.

ISSUE 64			
KONAMI			
Disponible	64M		1-4
	Controller Pak	Memoria en cartucho	Rumble Pak
13.990 pesetas			

Al principio, este título sólo podía encontrarse en versión japonesa sin traducir, pero Konami se puso a trabajar en una versión más comprensible y adaptada para el Viejo Continente. Los resultados son excelentes, puesto que el juego ahora tiene más gráficos y mayor calidad (aunque, naturalmente, está en inglés).

La dificultad general del juego ha aumentado para responder a las demandas del público europeo. La mayoría de los conjuntos son difíciles de batir (sobre todo Alemania y Brasil), aunque muchos equipos menores acaban recibiendo palizas soberanas cuando vas tomando el control del juego; al cabo de un tiempo, por ejemplo, es fácil humillar a la selección de Estados Unidos por 12-1. El sistema de controles es uno de los más intuitivos y refinados que puedas imaginar; una vez más, el control de la N64 demuestra ser el más versátil y potente del mundo. Con unas cuantas horas de práctica, te podrás convertir en el mismísimo Pelé...

Por primera vez, tenemos ante nosotros un juego de fútbol que combina una acción suprema con unos planteamientos tácticos del estilo de *Premier Manager*. En pocas palabras: un juego programado por aficionados al fútbol para que lo disfruten los aficionados al fútbol.



«¡Me gusta el «furbooo! Y en 64 bits ya ni te cuento.»

9 GRÁFICOS
No sólo no se ha perdido nada con la traducción sino que, además, se han ganado algunos gráficos de captura de movimiento.

8 SONIDO
Más efectos ambientales, con multitudes de hinchas fanáticos en la grada.

9 TECNOLOGÍA
Gráficos maravillosos y juego rápido: un juego de fútbol como es debido.

9 DURABILIDAD
Interminable; cuando has acabado el juego, aún te queda una multitud de cosas nuevas por descubrir.

VEREDICTO
Un resplandeciente título de fútbol que te deja una y otra vez sin aliento. Quienes vivan con intensidad el mundo del fútbol no querrán quitar nunca el cartucho de la N64.

92%

METAL HAMMER

10º Aniversario 1987-1997

Lo celebramos por todo lo alto!

GRATIS CON EL NUMERO EXTRA DE ENERO 1998

EL INCREIBLE CD KILLING CUTS 4!

18 temas de rabiosa actualidad incluyendo dos absolutamente inéditos y tres mensajes especiales para la revista!





Lo último de:

Judas Priest "BULLET TRAIN"
Deicide "SERPENTS OF THE LIGHT"
y el ex-guitarrista de
Faith No More Jim Martin "DISCO DUST"

+

2 temas inéditos de

Machine Head "STRUCK A NERVE" (LIVE) Y
Type O Negative "IN PRAISE OF BACCHUS" (RADIO EDIT)

+

3 mensajes exclusivos de

Tairrie B (TURA SATANA),
Evan Seinfeld (BIOHAZARD) Y
Dani Filth (CRADLE OF FILTH)

+

Los atronadores nuevos temas de:

Fear Factory "FLASHPOINT" (CHOSEN FEW MIX)
Strapping Young Lad "DETOX"
The Blood Divine "VISIONS IN BLUE"
One Minute Silence "NORFUCKINMALITY"
Foil "CONTROL FREAK"
The Chaos Engine "PURGE"
Caffeine "BETTER DAYS"
Bredge "JUMP SUCKA" (HAMMER MIX)
Push "DIVIDED"
Gigantic "IN YOUR HAIR"
(HED)PE "P.O.S."

UN AUTENTICO REGALO PARA TUS OIDOS

Ya estás avisado!

RESERVALO EN TU KIOSKO HABITUAL ANTES DE QUE SE AGOTE!



UNAS CUANTAS PREGUNTAS PARA EMPEZAR

P **¿Dónde se consigue lacamioneta del Equipo A en** ***Blast Corps*****?**

R En el nivel Crystal Rift. Utiliza el Ram Dozer para apartar el bloque de cemento gris que bloquea la entrada del túnel que está a la izquierda de Danger Zone. Sigue empujándolo hasta el otro lado de la carretera y hasta dentro del siguiente túnel. El bloque encajará y te permitirá conducir el Ram Dozer a través del túnel hasta la camioneta.



P **¿Cómo se destruye el edificio al final de Oyster Harbour en Blast Corps?**

R ¿Recuerdas las tres barcazas que hay casi al final del nivel? Cuando las hayas alineado, vuelve a la primera y llévala a la izquierda remontando el río. Verás una caja de TNT en el banco. Empújala dentro de la barcaza con el Ram Dozer, vuelve a recorrer el río e introdúcela en el edificio después de deslizarla por las otras barcazas.

P **Acabo de batir mi récord con** ***Wave Race*****, pero no puedo introducir mis iniciales. ¿Por qué?**

R Para poder hacerlo, las condiciones del agua tienen que ajustarse a las especificadas por omisión (default).

P **Cómo se derrota a Andros al final de** ***Lylat Wars*** **en dificultad Hard?**

R Tras ser derrotado por primera vez, Andross se convierte en un cerebro gigante con ojos y chispas eléctricas. Primero tienes que eliminar los ojos saltando por encima de ellos y disparando desde atrás. Cuando lo hayas hecho, dispara hacia la parte posterior del cerebro. Y después contempla los créditos.



P **He oído hablar de un truco de combustible gratuito en Pilotwings 64. ¿Cómo se activa?**

R Hay una gasolinera en un cruce de carreteras al sudeste de Little States. Es el primer cruce al nordeste de la pista de lanzamiento del Shuttle en Florida. Aterriza en el aparcamiento, entre el cartel y el edificio, y cruza o toca la línea central: automáticamente tendrás lleno el depósito. Si vuelas con el helicóptero ultraligero, asegúrate de no quedar totalmente parado o se acabará la etapa. Este truco funciona en cualquiera de las fases de Little States.

P **¿Cómo se recogen todos los Challenge Points en el palacio de Xizor de** ***Shadows of the Empire*****?**

R No pides mucho:
1º: en la primera sala de dos niveles.
2º: bajo el primer ascensor
3º: A la derecha del segundo puente hacia arriba
4º: Justo después del tercer ascensor. Es el que está fuera de la ventana.
5º: En la parte superior del hueco del tercer ascensor.
6º: En la primera sala de máquinas.
7º: En la segunda sala de máquinas.
8º: En el hueco vertical donde están los tres interruptores.
9º: En la primera plataforma subiendo por el hueco
10º: En la sala grande después de poner las bombas.

P **¿Cómo se llega al sector Y de** ***Lylat Wars*****?**

R En primer lugar, tienes que rescatar a Falco de los tres enemigos que lo mantienen cautivo. Después te acercarás a cinco arcadas de piedra que hay cerca del agua. Vuela a través de todas ellas y Falco dirá: «pretty smooth flying, Fox!» y te guiará a través de las cascadas hacia el sector Y.

P **No encuentro la Pink Bob-omb en Rainbow Ride (*****Mario 64*****). ¡Ayuda!**

R Está encima de la losa de piedra donde encuentras las monedas rojas. Si impactas en el bloque Blue Coin a la izquierda de la losa, y te diriges hacia el lugar donde aparece la primera moneda azul, encontrarás lo que buscas en la parte superior.

¿Cómo? ¿Has intentado mil veces pasar una fase de un juego y no lo consigues? No te preocupes, confía en la crueldad de Magazine 64, la revista que echa los perros sobre tu desesperación, que fustiga sin piedad tu melancolía de jugador bloqueado con los trucos, los secretos y las claves para que ningún título se te resista.

LAS ARMAS DE GOLDENEYE

ARMAS DE FUEGO

Walther PPK

Detalles: Arma estándar de los agentes 00.
Rendimiento: Superior cuando se equipa con un silenciador. Precisa, de recarga rápida y excelente en distancias cortas.
Cargador: siete
Nota especial: Disponible en versiones Silver y Gold. Con la segunda variante, se puede abatir a los adversarios de un solo disparo.

GLOBAL: ●●○○○

KFV Soviet

Detalles: Arma estándar de las tropas soviéticas.
Rendimiento: Potente, aunque poco espectacular. El efecto de spray la hace poco precisa. Buena para disparar sobre multitudes.
Cargador: 30 disparos

GLOBAL: ●●○○○

Klobb

Detalles: De origen checo.
Rendimiento: Ligera, disparo potente y muy sonoro, fácil de ver. Precisa y perfecta para distancias cortas.
Cargador: 9 balas

GLOBAL: ●●●○○

DD44 Dostovoi

Detalles: Pistola automática soviética.
Rendimiento: Ruidosa pero sólida e inmensamente potente, aunque poco precisa. Recarga rápida. Polivalente.
Cargador: 9 balas

GLOBAL: ●●●○○

DSK Deustche

Detalles: Utilizada por las Fuerzas Especiales.
Rendimiento: Soberbia cadencia de tiro, recarga rápida, buena desde todas las distancias. Puede equiparse con silenciador. Cargador: 20 disparos.

GLOBAL: ●●●●○

ZMG 9mm

Detalles: Utilizada por grupos terroristas.
Rendimiento: Metralleta ligera. Fuego rápido, recarga veloz. Devastadora en distancias cortas.
Cargador: 32 balas.

GLOBAL: ●●●●○

Phantom

Detalles: Utilizada por grupos terroristas.
Rendimiento: Impresionante. Fuego rápido, precisa en todas las distancias, ligera y de recarga rápida.
Cargador: 50 balas.

GLOBAL: ●●●●○

Fusil automatico

Detalles: Arma soviética.
Rendimiento: Potencia salvaje en el rango corto, pero imprecisa a distancia y de recarga muy lenta.
Cargador: 8 disparos.

GLOBAL: ●●○○○

AR33

Detalles: Rifle norteamericano de asalto.
Rendimiento: Magnífica en todos los aspectos. Potente, buena a larga distancia, precisa en rango corto. Recarga rápida.
Cargador: 30 disparos.

GLOBAL: ●●●●○

RC-P90

Detalles: Perteneciente a Janus.
Rendimiento: Potencia devastadora, precisión suprema, gran cargador. Insuperable.
Cargador: 90 disparos.

GLOBAL: ●●●●●

Láser Moonraker

Detalles: Propia de las unidades operativas Drax.
Rendimiento: Muy peligrosa. Un tiro puede bastar para causar la muerte en algunas ocasiones. Precisa, sin tiempo de recarga.
Cargador: Disparos ilimitados.

GLOBAL: ●●●●●

Pistola Golden

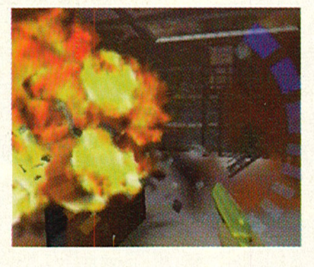
Detalles: Sólo existe un ejemplar.
Rendimiento: El arma más mortífera del mundo. Mata con un solo tiro. Ve con muchísimo cuidado.
Cargador: 8 balas.

GLOBAL: ●●●●●

Arsenal adicional

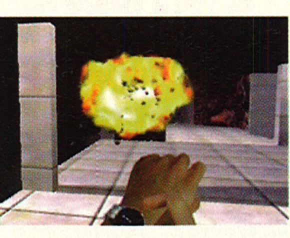
Bond dispone de dos variedades de arma blanca: la arrojadiza y la de caza. Las diferencias entre ellas son mínimas, pero ambas son útiles para espacios reducidos en los que el ruido puede llamar la atención. Pero, ¡cuidado!: las dos son muy poco precisas.

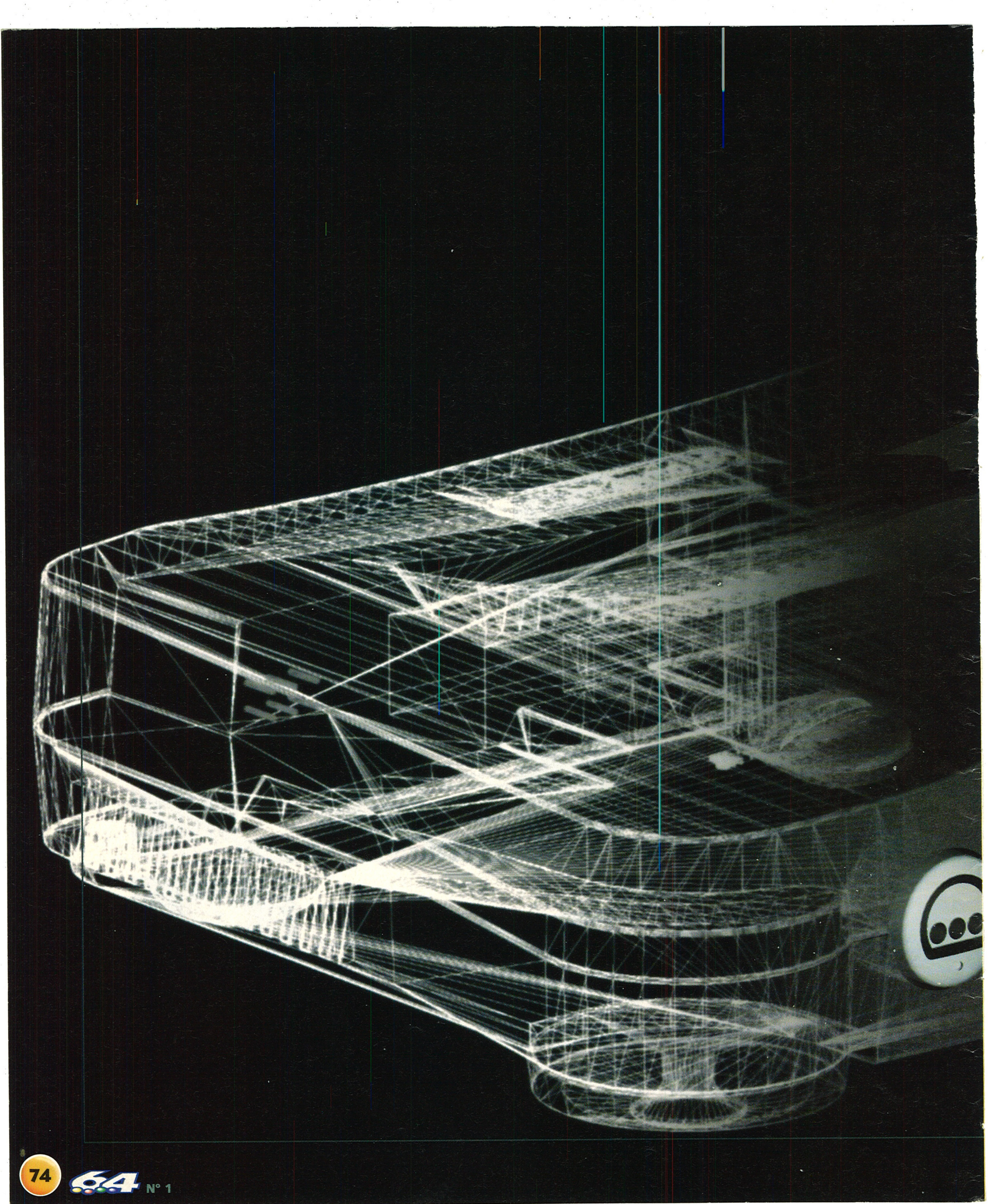
El lanzagranadas, el lanzacohetes y el arma conocida como Cylinder Bomb-Thrower son las mejores en los espacios muy abiertos. La primera puede servir para enfrentarse con una multitud de enemigos. Su impacto es inmenso, pero hay que intentar que el humo que despide no afecte al usuario. El lanzacohetes puede destruir vehículos de un solo disparo. Esto es todo lo que hay que saber. El Cylinder es muy potente, pero poco fiable y preciso.



Explosivos: Las granadas de mano tienen un impacto obvio. El tiempo de detonación es rápido (cinco segundos). Las minas remotas pertenecen al Servicio Secreto británico. Bond puede emplearlas por medio de su reloj de pulsera. El agente especial Q ha informado a Bond sobre cómo funcionan. Las minas de tiempo funcionan de forma parecida a las remotas, pero sólo tienen cinco segundos de tiempo de detonación. Hay que tener mucho cuidado con las minas de proximidad que se activan al detectar calor corporal. El explosivo plástico es muy potente. Hay que emplearlo con precaución, especialmente en las instalaciones enemigas. Por último, hay un arma denominada Stun Gun que funciona cuando se utiliza muy cerca de los enemigos.



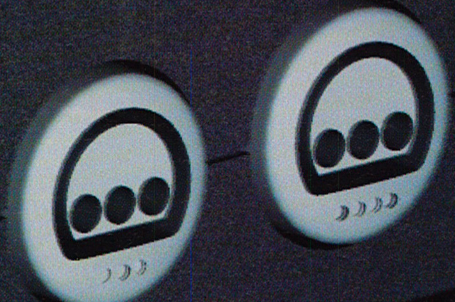




¿Cómo puede caber algo tan fantástico en una caja tan pequeña? Vamos a abrir una y lo veremos...

ABRIMOS LA CAJA DE LOS TRUENOS

Dentro de la N64





Con cuatro millones de unidades vendidas en todo el mundo a finales del año pasado y, probablemente, muchas más ventas desde entonces, la consola Nintendo 64 se ha convertido en uno de los acontecimientos más significativos de finales del siglo XX. De hecho, nada había llamado tanto la atención de la especie humana desde que se inventaron la electricidad, el inodoro, la rueda y el fuego.

¿Por qué? Seguramente la Nintendo 64 no es más que otra consola para juegos. Probablemente, su llegada es sólo un paso más en la escalera ascendente de la tecnología, como lo fueron las consolas Saturn, SNES y NES.

Nada de eso. Las máquinas anteriores habían sido diseñadas por fabricantes de consolas. Se habían basado en mejorar los modelos precedentes con gráficos más rápidos, más «bits», unidades de CD, más canales de sonido, más botones en el mando, etc. Nintendo tomó una dirección opuesta con su proyecto N64 y se puso a trabajar con Silicon Graphics, un fabricante de estaciones de trabajo especializadas en gráficos que cuestan millones de pesetas. Hasta entonces, Silicon Graphics se había dedicado más a hacer posibles los lagartos de la película *Parque Jurásico* que a crear máquinas de videojuegos. Después de hacer unos cálculos bastante complicados, llegaron a la siguiente conclusión: si eliminaban algunos componentes que no eran básicos y aplicaban técnicas de producción masiva, podían meter buena parte de la potencia de una máquina de dos millones de pesetas en una caja del tamaño de un pulmón humano, y venderla por menos dinero que las consolas de los demás fabricantes.

Nadie acabó de creerles. A mitad de 1993, cuando Nintendo anunció su acuerdo con Silicon Graphics titulado Project Reality, Sega y Sony estaban comenzando a arrebatar

GO! GO!





protagonismo a Nintendo con sus promesas de nuevas consolas de 32 bits. Nintendo no tenía nada parecido a ellas; la unidad de CD para Super Nintendo se estaba retrasando mucho, y los escépticos se preguntaban si el proyecto Reality era sólo una trampa para llegar a los titulares de la prensa haciendo las afirmaciones más osadas que se les ocurrieran. Sin embargo, al cabo de unos meses se fueron haciendo públicos más y más detalles sobre la nueva consola de Nintendo, y empezaron a verse imágenes increíbles de los juegos desarrollados para ella, por lo que quedó claro que Nintendo tenía intención de cumplir sus promesas.
El resultado es la Nintendo 64, la primera consola con la que los diseñadores de juegos pueden hacer básicamente lo que quieran. En efecto, las mentes de los desarrolladores de Nintendo han recibido permiso para dar rienda suelta a su creatividad. Shigeru MIyamoto ha podido, por fin, crear un *Super Mario* en el que su imaginación vuela sin restricciones. Ha construido un mundo 3-D increíble en el que suceden cosas nuevas y sorprendentes en cada esquina, y que el jugador puede explorar con completa libertad. En Estados Unidos, Paradigm ha situado a los jugadores de *Pilotwings 64* sobre un panorama 3-D cuyo realismo corta la respiración y que, por primera vez en un juego, proporciona una verdadera sensación de vuelo. Las aventuras de Link en el próximo *Zelda* serán interpretadas en pantalla ante los jugadores, en lugar de ser «simbolizadas» con sprites y globos de texto. *Lylat Wars y Blast Corps* parecen un sueño de acción, y ¡qué decir de *Goldeneve, Wave Race 64, Turok* y tantos otros prodigios

Por eso la Nintendo 64 está causando tanto alboroto. Es una combinación del inigualable talento de Nintendo para desarrollar juegos y de algo totalmente distinto. Gente que nunca ha mostrado interés por las consolas quedan totalmente boquiabiertos cuando ven en acción *Super Mario 64.* Durante la hora del almuerzo, vienen multitudes a nuestra redacción para probar los últimos juegos. Al mismo tiempo, los antiguos devotos de Nintendo también adoran la nueva consola.
La Nintendo 64 es fantástica. Contra nuestros deseos, en estas páginas vamos a desmontar una en pedacitos para mostraros por qué es tan potente y responder a todas las preguntas que, sin duda, os hacéis sobre ella.

arriba

EXPANSIÓN DE MEMORIA

Bajo esta tapa hay un zócalo para ampliar los cuatro megabytes de memoria que tiene la N64. Las ampliaciones de memoria RAM todavía no están disponibles y la pieza de plástico que viene instalada es un puente de conexión vacío, pero podrían lanzarse más adelante, quizás con la 64DD o con un juego que necesite mucha memoria.



PUERTO PARA CARTUCHOS

Los cartuchos se insertan en la máquina con unas patillas y unas pequeñas guías que, junto con los chips de seguridad, impiden la utilización de juegos de importación.

BOTÓN DE RESET

Reinicia la N64 si, por ejemplo, necesitas salir de los inacabables créditos de agradecimiento de *Mario Kart 64.*

INTERRUPTOR

Sirve para poner en marcha la N64. Y, si está en marcha, sirve para apagarla.





CÁPSULA

Sólo las N64 europeas tienen estas capuchas de plástico en el cable del controlador. Contiene un núcleo de ferrita que es obligatorio según las leyes de la Unión Europea, y sirve para impedir que el usuario se electrocute con los botones (o algo así). Esta cápsula también sirve de tensor, para que el cable resulte más difícil de romper si algún patazas tropieza con él. ¡Hurra!

PUERTOS CONTROLADORES

La N64 tiene cuatro puertos grises —el doble que otras máquinas— para títulos de cuatro jugadores como *Wayne Gretzky y Mario Kart 64.* Los puertos reciben señales de los controladores y se comunican con los Control Pak y los Rumble Pak.

La Nintendo 64: Desde la concepción hasta el nacimiento

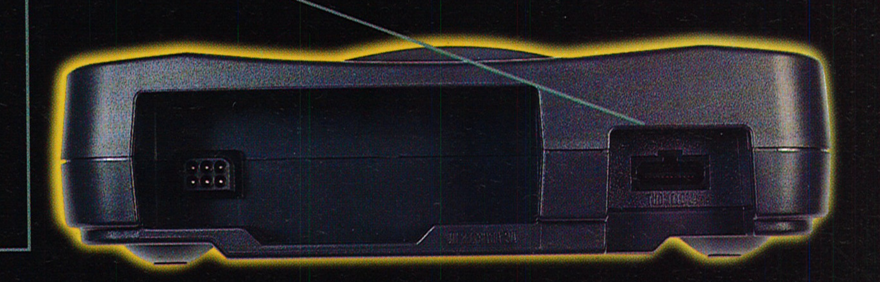
Junio de 1993
Después de cancelar el proyecto de la unidad de CD, que estaba pensada para funcionar con la Super Nintendo y competir contra el producto Mega-CD de Sega, Nintendo opta por comenzar a trabajar en una consola totalmente nueva, que aparecerá en 1995. Se habla de una máquina de 32 bits con unidad CD integrada, cuyo precio será inferior a 200 dólares y competirá con la consola de 32 bits cuyo desarrollo acaba de anunciar Sega: la Saturn.

Agosto de 1993
Nintendo sorprende al mundo al anunciar el proyecto Reality, una colaboración entre ellos y la compañía fabricante de estaciones de trabajo gráficas de gama alta Silicon Graphics. El resultado será una

atrás

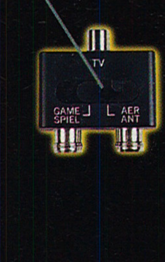
SALIDA MÚLTIPLE

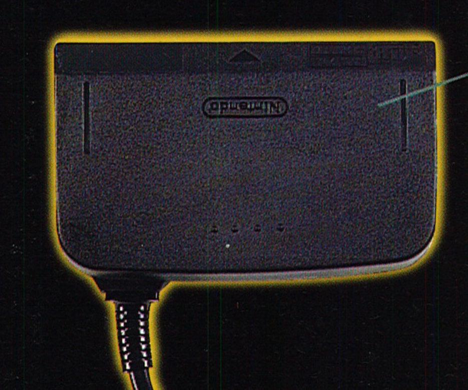
Conecta la N64 con la tele. La consola produce señales compuesta y de tipo S-vídeo, junto con los canales izquierdo y derecho de sonido estéreo. (A diferencia de la Super Nintendo, la N64 no produce señal RGB.)



CONMUTADOR DE ANTENA

Evita conectar y desconectar el conector de antena del televisor cada vez que utilizas la consola.

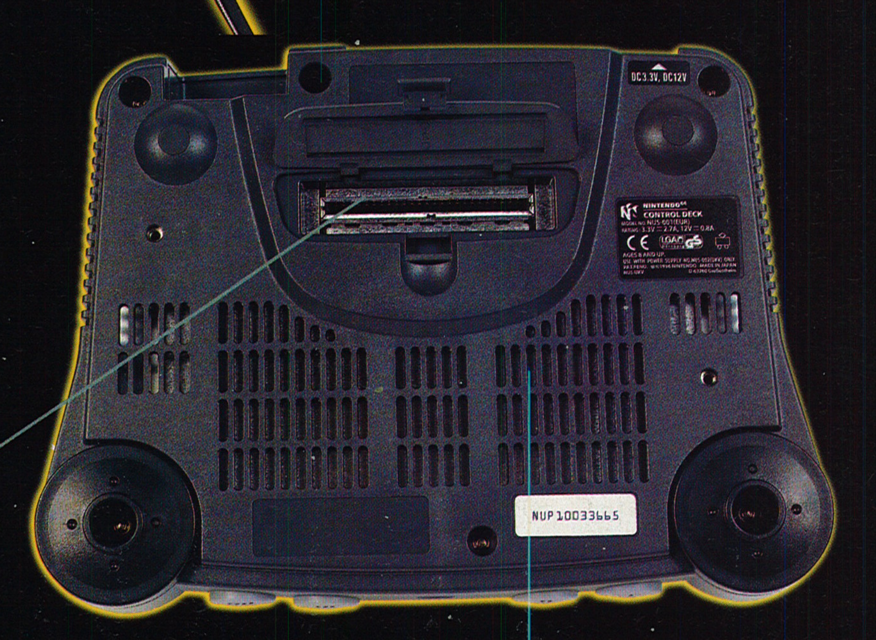




ADAPTADOR AC

Esta caja negra transforma la corriente eléctrica alterna de 220/240 voltios en las alimentaciones de 3,3 y 12 voltios que utiliza la N64. La consola consume unos 15 vatios, unas cuatro veces menos que una bombilla de 60 W.

abajo



PUERTO DE EXPANSION

¿Puede ampliarse una cosa tan fantástica como la N64? ¿Cómo? Con la 64DD. Además, ¿quién sabe qué as tiene Nintendo escondido en la manga para el futuro?

consola de 64 bits que poseerá la potencia gráfica de las máquinas Silicon Graphics de dos millones de pesetas y —lo más asombroso— un precio de 250 dólares. Sega y Sony, que es en ese momento estudian la posibilidad de vender sus consolas de 32 bits por



500 dólares, comentan que Nintendo está recurriendo a tácticas poco claras. Nadie sabe si debe creer a Nintendo, pero empiezan a aparecer por todas partes imágenes de dinosaurios creadas con máquinas Silicon Graphics.

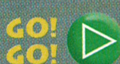
Marzo de 1994

Nintendo comienza a reunir su Dream Team, un grupo de desarrolladores que producirán los primeros títulos para el proyecto Reality. Inicialmente, el desarrollador británico Rare entra en el equipo junto con la firma estadounidense Williams. También se anuncia que ambas empresas coproducirán el título Killer Instinct para máquinas de monedas, que más tarde aparecerá como juego para Reality. Más tarde, compañías como DMA, Paradigm Simulations, Acclaim, Sierra, Angel, LucasArts y Electronic Arts entran en el Dream Team.

Mayo de 1994

El proyecto Reality todavía está lejos de hacerse realidad, de forma que Nintendo hace un nuevo

GO! GO!



Inmersión en la Realidad

El motivo por el que los juegos Nintendo 64 tienen gráficos mucho mejores que los de cualquier otra plataforma es el sistema Reality Immersion que han ideado los expertos de Silicon Graphics y Nintendo. Reality Immersion es el resultado de una combinación de la CPU (unidad central de proceso) y del Reality Co-Processor; en pocas palabras, esto significa que tu N64 tiene los componentes esenciales de una estación de trabajo Silicon Graphics de dos millones de pesetas.

Algunas de las características más importantes de Reality Immersion son:

Anti-aliasing
Los contornos de las formas se difuminan ligeramente, de forma que en pantalla no aparecen líneas quebradas.

Texturas
Se aplican patrones 2-D de píxels sobre polígonos 3-D

Detallado de texturas
Puede aplicarse más de una textura a un mismo objeto. La máquina escoge la textura correcta para que el detalle se mantenga cuando se amplía la imagen.

Interpolación trilineal de mapas MIP
MIP significa «múltiple patrón entrante». Esta técnica implica el cálculo de nuevas texturas para objetos con el fin de que no pierdan detalle al verlos de cerca; la interpolación trilineal también sirve para combinar distintos píxels cuando se representan desde cierta distancia.

Administración de carga
El número de polígonos que componen un objeto puede variar según la distancia a la que está el observador. Así, la velocidad de actualización de cuadros (esto es, las imágenes por segundo) puede mantenerse sin recurrir a los efectos de niebla o «aparición de la nada» que se emplean en otras máquinas.

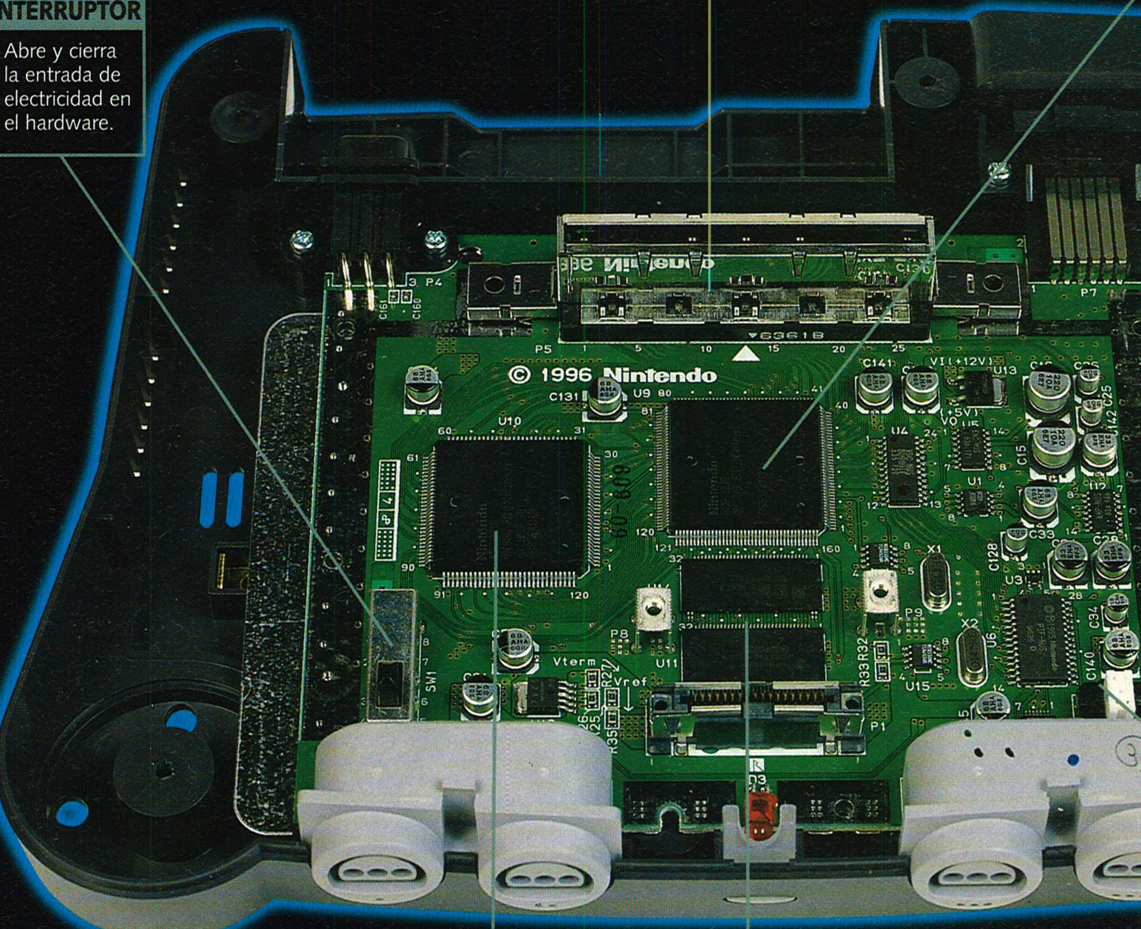
Niebla
Sin embargo, también se pueden generar efectos de niebla para dar realismo a la imagen.

Búfers de profundidad
Las superficies ocultas para el observador no se dibujan para ahorrar tiempo de procesador.

Tonalidades Gouraud
Pinta los polígonos de tal forma que parecen ser curvilíneos.

Reflexión de luz
Las fuentes de luz pueden reflejarse sobre las superficies brillantes.

¿qué hay en la caja?



INTERRUPTOR

Abre y cierra la entrada de electricidad en el hardware.

CPU

En el corazón de la N64 habita un potente procesador R4399i que se encarga de decodificar la instrucciones almacenadas en los cartuchos y pasarlas al resto de los componentes. Esta unidad central de proceso (CPU) es un chip RISC de 64 bits que funciona a 93,75 MHz y tiene un rendimiento 125 MIPS (millones de instrucciones por segundo). El chip ha sido diseñado por una empresa filial de Silicon Graphics que (para liar un poco las cosas) también se llama MIPS. Silicon Graphics es la empresa que fabrica los ordenadores que utilizan empresas como Industrial Light & Magic, los creadores de los efectos especiales de —entre muchas otras películas— la serie *La guerra de las galaxias.*

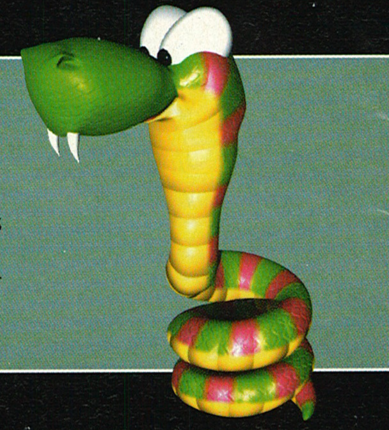
RAM

La N64 incluye 4 megabytes de RAM (memoria de acceso aleatorio) y puede aceptar más a través de un conector situado en la parte superior de la máquina. En la memoria RAM se pueden leer y escribir datos y sirve para almacenar datos (puntuaciones, posición de los personajes y otras cosas) y para construir la imagen que se proyecta en la pantalla de la tele. Con un sistema D-RAM denominado Rambus, se pueden transferir hasta 562,5 MB de datos por segundo, y el bus de 128 bits puede transportar dos números de 64 bits a la vez.

anuncio: producirá una máquina de 32 bits, pero costará menos de 200 dólares y se basará en realidad virtual, aunque —por extraño que parezca— no hará falta utilizar ningún casco especial para jugar. El resultado final es Virtual Boy, un producto que fracasa.

Además, hasta ahora nadie está seguro sobre si Reality utilizará discos compactos, como otras consolas denominadas «de próxima generación», o continuará con los tradicionales cartuchos de Nintendo. La compañía desvela que emplearán cartuchos, aunque tendrán mucha capacidad: nada menos que 100 megabits.

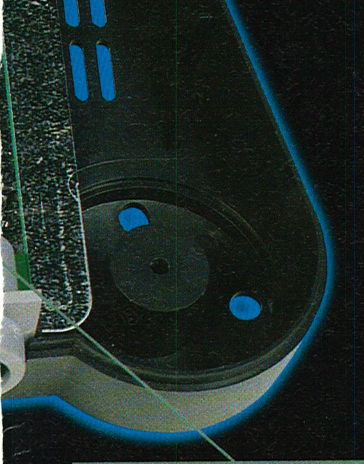
Julio de 1994
El proyecto Reality tiene un nuevo nombre: Ultra 64. La alianza entre Nintendo y Silicon Graphics produce un primer fruto preliminar: Donkey Kong Country, un juego que Rare desarrollará para SNES con hardware de Silicon Graphics.



La idea es demostrar que, cuando todavía falta como mínimo un año para el nacimiento de Ultra 64, la SNES aún tiene mucha vida por delante.

COPROCESADOR

En gran parte, los impresionantes gráficos 3-D de la N64 se deben al chip RCP (Reality Co-Processor). Al igual que la CPU principal, RCP es un chip RISC de 64 bits. Funciona a 62,5 MHz y ha sido especialmente diseñado por Silicon Graphics para la N64. Su principal misión en la vida es generar los gráficos que la consola proyecta en el televisor, así como los sonidos que oyes en los juegos. El chip RCP puede realizar 500 millones de operaciones aritméticas por segundo —unas diez veces más que los procesadores Pentium que hay en la mayoría de los PC— y genera unos 160.000 polígonos rectangulares por segundo con todos los efectos especiales de la consola activados. El conjunto del RCP y la CPU es lo que Nintendo denomina el sistema Reality Immersion.



INTERRUPTOR DE RESET

Reinicia la CPU, de modo que la máquina vuelve a ejecutar el juego como si la acabaras de poner en marcha.

cartuchos



Uno de los problemas más importantes que Nintendo afrontó durante la creación de la N64 fue el dilema entre almacenar los juegos en cartuchos o en CD. Todas las anteriores consolas de Nintendo habían empleado cartuchos, mientras que los rivales de la N64 —la PlayStation y la Saturn— habían optado por el formato CD. Nintendo hacía declaraciones al respecto casi cada mes y primero decidieron utilizar CD, luego cartuchos, después otra vez CD, más tarde cartuchos de nuevo, al mes siguiente una vez más CD... Nadie sabía qué pasaba. Al final, Nintendo se decidió por los cartuchos, lo que provocó cierta sorpresa.

Los discos compactos han sustituido a los cartuchos —al menos, en las plataformas de Sony y Sega— por motivos obvios. La cantidad de memoria de un cartucho está limitada al número de costosos chips ROM que se integran dentro, mientras que un CD puede almacenar una cantidad inconcebible de datos: más de 600 megabytes; en comparación, el mayor cartucho de Nintendo hasta la fecha es el de Turok, con 16 megabytes. Pero hay algo más importante: fabricar un CD cuesta menos de cien pesetas, mientras que los complejos circuitos electrónicos de un cartucho cuestan más de quinientas pesetas. Además, la gente tiende a ver los cartuchos como una tecnología anticuada, mientras que los CD son nuevos y flamantes.

Desde el punto de vista de Nintendo, no obstante, los cartuchos siguen teniendo ventaja. Para empezar, son mucho más difíciles de piratear, y el chip de seguridad de Nintendo hace muy difícil que los desarrolladores independientes de juegos puedan fabricar sus propios cartuchos. Los tiempos de acceso de los cartuchos son prácticamente cero, o sea que el jugador no tiene que soportar odiosos mensajes del estilo «Loading... please wait». Se puede incluir una pequeña batería en un cartucho para guardar datos de puntuaciones y posiciones de los objetos en el juego. Los cartuchos no pueden dañarse con un arañazo (un gran problema de los CD de PlayStation) y no hace falta incluir en la máquina una unidad de CD, que suelen ser caras y poco fiables. En cualquier caso, casi nunca se utiliza toda la capacidad de un CD; el código del juego ocupa unos pocos megabytes y el resto tiende a ser música e imágenes de vídeo de una utilidad discutible.

El hardware de la Nintendo 64, por otra parte, hace posible crear grandes mundos como el de Super Mario 64, para lo que sólo se deben especificar las coordenadas de los polígonos. Así se pueden almacenar grandes juegos en espacios reducidos: Pilotwings 64, por ejemplo, cabe en menos de 7 MB. Aún mejor: los datos del cartucho están comprimidos (el hardware de la N64 se encarga de descomprimirlos), de modo que un cartucho contiene más cosas de las que parece. Si hace falta más espacio (por ejemplo, para juegos de rol muy grandes), la futura unidad 64DD proporcionará todo lo necesario con una capacidad adicional de almacenamiento donde la consola también podrá escribir. Esto, además, también permitirá que los jugadores personalicen sus títulos.

Dentro de un cartucho

ROM

El coste de los chips de memoria siempre baja poco a poco, así que los cartuchos N64 pueden ser mucho más asequibles que sus antecesores SNES. Un cartucho típico contiene 64 megabits (Mb), esto es, ocho megabytes (MB). Mario Kart ocupa 96 Mb, y en el horizonte ya apuntan los cartuchos de 128 Mb. El máximo teórico son 256 Mb.

Chip para guardar partida

Los cartuchos SNES guardaban datos en un pequeño chip RAM que poseía una batería. Los cartuchos N64, por su parte, tienen un sistema más sofisticado con un chip EEPROM (memoria de sólo lectura eléctricamente programable y borrable) que puede almacenar datos sin necesidad de batería. El único inconveniente es que este chip tiene poca memoria (puede guardar los tiempos de vuelta y las copas Mario Kart, pero hace falta un Controller Pak para almacenar fantasmas Time Attack). Con todo, es una prestación que no pueden ofrecer los CD.



Noviembre de 1994

Sega lanza su máquina Saturn de 32 bits casi un año antes de la fecha de lanzamiento prevista para Ultra 64. Todavía no se sabe ni se ha visto nada sobre los juegos para Ultra 64.



January de 1995

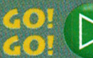
Silicon Graphics anuncia que los chips que darán vida a Ultra 64 están finalizados y que la aparición de la máquina podrá tener lugar a finales de año. La fecha de lanzamiento para Japón se establece para diciembre de 1995, de forma simultánea a la exposición Shoshinkai de Nintendo, mientras que Ultra 64 no llegará a Estados Unidos y Europa hasta abril del año siguiente. No se ofrecen explicaciones oficiales, pero parece probable que el retraso se deba a problemas con el software. El Dream Team no ha creado nada que explote todo el potencial de la máquina, y los equipos internos de desarrollo de Nintendo, liderados por Shigeru Miyamoto, van retrasados. En su momento pareció que Nintendo tendría que pagar un alto precio por este retraso.

Agosto 1995

Surgen filtraciones sobre el mando controlador de Ultra 64, que será «revolucionario» y proporcionará un control sobre los juegos muy superior al que ha sido posible hasta la fecha.

Noviembre 1995

En el salón Shoshinkai de Nintendo en Japón se exhiben once juegos Ultra 64 ante el público por primera vez. Parecen tan impresionantes como había prometido Nintendo, aunque sólo dos están listos para jugar. La fecha de lanzamiento para todo el





tomar el control

Nintendo siempre va en cabeza con sus controladores. Cuando apareció la NES, todos los demás fabricantes utilizaban joysticks y otros dispositivos más bien torpes; ahora los joypads son la norma. Cuando Nintendo lanzó la SNES, los botones frontales del controlador eran algo único y jugaban un papel vital en la conducción de Mario Kart; ahora todos los joypads tienen botones de este tipo. El joystick analógico de la consola Nintendo 64 representó tal salto adelante para los videojuegos, que los otros fabricantes no han tenido otra opción que seguir el mismo camino.

BOTONES L Y R

Iguales que los del controlador de la SNES. Probablemente, tendrán el mismo tipo de funciones, como cambiar de un arma a otra.

GATILLO Z

Para lanzar cohetes y tomar fotografías en *Pilotwings* o para utilizar objetos especiales en *Mario Kart*. Está bien en este lugar, pero a veces es difícil utilizarlo al mismo tiempo que el joystick.

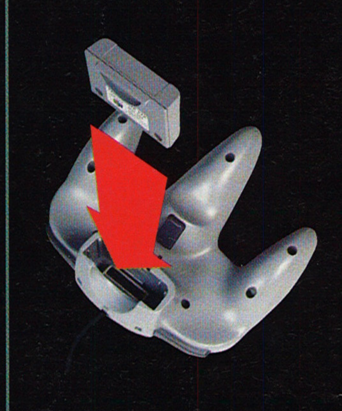


DIRECCIÓN

Éste es el control direccional estándar que puedes encontrar en otros cien controladores. Pero la mayoría de los juegos N64 probablemente utilizarán el joystick analógico, aunque ambos pueden combinarse para proporcionar un movimiento 3-D y, al mismo tiempo, mirar alrededor (una especie de «versión 64» de Quake). Este control direccional es idéntico al excelente control de la Super Nintendo.

RANURA CONTROLLER PAK

Los Controller Pak (en los que puedes grabar datos de configuración y puntuaciones) y el Rumble Pak se insertan aquí.



JOYSTICK

Este objeto con forma de champiñón es el componente más innovador y vital del controlador N64. Es un joystick analógico que proporciona un movimiento de 360 grados (en lugar de las direcciones arriba, abajo, izquierda, derecha y diagonales de la mayoría de los controladores). Además, ofrece gradaciones de movimiento en lugar del típico funcionamiento on/off. Al moverlo un poco hacia adelante, por ejemplo, Mario caminará de puntillas. Si lo mueves un poco más, trotará; un poco más adelante, Mario corre y, moviéndolo hasta el tope, el personaje hará un sprint. El joystick también permite hacer giros suaves en *Pilotwings 64*, apuntar con precisión sobre los dinosaurios de *Turok* y girar de forma incremental en *Mario Kart*.

BOTONES A Y B

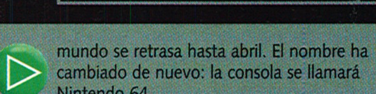
Son los principales botones de disparo. No tienen nada especial.

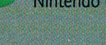
CONTROLADORES DE COLORES

¿No te gusta el gris? También existe en rojo, azul, verde, amarillo y negro. Los japoneses también disponen de uno gris y negro especial de Mario Kart.

GRUPO DE BOTONES C

Hay cuatro botones: el número perfecto para mover la vista hacia arriba, abajo, derecha e izquierda en *Mario 64 y Pilotwings* o para pasear en *Turok*. En *Wayne Gretzky* y *Perfect Striker*, sirven para movimientos más sofisticados de ataque y defensa, una función para la que no están especialmente bien ubicados.





mundo se retrasa hasta abril. El nombre ha cambiado de nuevo: la consola se llamará Nintendo 64.

Febrero 1996
¡Cielos! La Nintendo 64 no llegará a Japón hasta junio, a Estados Unidos hasta septiembre y, para Europa, no hay fecha de lanzamiento. Sin embargo, la expectación que levanta la consola se está convirtiendo en una fiebre y, en concreto, Super Mario 64 suscita cada vez más curiosidad.

Junio 1996
¡Por fin! La Nintendo 64 sale a la venta en Japón el 23 de junio. El primer día se venden 300.000 unidades, es decir, tantas como la suma de las ventas de PlayStation y Saturn en sus respectivos primeros días en el mercado. Prácticamente todo el mundo compra una copia de Super Mario 64 para empezar a jugar con su nueva máquina. Los únicos dos otros juegos disponibles son Pilotwings 64 y Shogi Chess.

Septiembre 1996
Lanzamiento de la consola en Estados Unidos. Las 500.000 máquinas disponibles en un principio se venden inmediatamente.

Marzo 1998
Al fin la N64 llega a las manos de Europa. El 15 de marzo la primera partida de consolas destinada al mercado español –unas 8.000 unidades— hace una brevísima escala en las tiendas antes de proseguir su viaje al encuentro con sus propietarios, incondicionales de Nintendo que habían reservado astutamente su consola antes de su salida a la venta. La segunda remesa –también de 8.000 máquinas-- desembarca en España el 1 de abril y desaparece a una velocidad supersónica otra vez por efecto de la compra anticipada. De acuerdo con las previsiones de Nintendo, al cierre de este año fiscal, en marzo de 1988, se habrán vendido 150.000 consolas N64. Ahí es nada...

¡Suscríbete!

A Magazine 64 y participa en el sorteo de 5 paquetes compuestos por:

1 juegos completo de LYLAT WARS

Rumble Pak de Nintendo



Remite el boletín adjunto por carta o fax a:

MC
Ediciones, S.A.
C/ Monestir, 23
08034 BARCELONA
Tel: (93) 280 43 44
Fax: (93) 280 39 74

Sorteo el 1 de abril de 1998

Deseo suscribirme a Magazine 64 por un año (12 números) al precio especial de 3.825 ptas. (15% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente. Europa: 5.525ptas. Resto del mundo: 7.325 Ptas.

Nombre y apellidos: ....

Calle: ....

Población: ....

Provincia: .... C.P.: ....

Forma de pago ....

❑ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.

❑ Tarjeta de crédito.

❑ VISA (16 dígitos) ❑ American Express (15 dígitos)

N.° ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Nombre del titular: ....

Caducidad: ....

Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros: ....

Calle: .... N.°: ....

Población: .... C.P.: .... Provincia: ....

N.° ❑❑❑❑ (clave del banco) ❑❑❑❑ ❑❑ (clave y nº de control de la sucursal) ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑ (Nº de cuenta o libreta)

Nombre del titular de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. Se sirvan de tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones S.A:

Firma del titular:

......................., a .... de .... de 199 ......
(población) (fecha) (mes) (año)

Y EL MES QUE VIENE...



NÚMERO 2



DIDDY KONG RACING

Deléitate con la faraónica guía y el análisis en profundidad del último bombazo de Nintendo.

DUKE NUKEM 64

El shoot 'em up más famoso en PC ya ha pisado tierra 64, como su primo Doom. Relájate masacrando alienígenas...

THE LEGEND OF ZELDA: THE OCARINA OF TIME

Uno de los más grandes títulos en 2-D de la Historia prepara su salto a las tres dimensiones. «Un pequeño paso para el duendecillo, un gran paso para la humanidad». Te lo contamos todo en Visión de futuro.

MADDEN 64 VS NFL QUARTERBACK CLUB'98

Dos novedades de fútbol americano serán los duelistas en nuestra comparativa del mes.

En nuestro reportaje del mes te explicaremos

CÓMO SE HACE UN VIDEOJUEGO

¿Te apetecería ser programador de juegos? Te paseamos por el interior de un cartucho. Parece bastante sencillo... ¿Te lo crees?





indice



N° 1